3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.82



掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖





一等奖





二等奖











三等奖













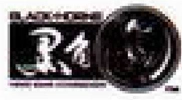
参与方式： 只要在2008年3月18日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中173页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第84辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

kensington 京仕敦 — 广州市京仕敦电子科技有限公司


龙漫电玩

ezflash — EZflash小组


黑角电子有限公司

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司





Ewin flash小组

WiiOh.com 威奥数码娱乐 — 威奥数码娱乐综合网站

本辑特别关注

专题企划

鼠年话鼠

米老鼠的掌上迪士尼王国

P49

献礼米奇老鼠诞生80周年
讲述米老鼠和他的迪士尼伙伴们
在各时代掌机平台上的故事

P94



攻略透解 NDS

超级大战争 毁灭日

全战役任务作战报告书

任务战术详解
详细剧情介绍
系统、兵种、战场、CO资料
一网打尽

带你进入宏大而又精妙的战争世界

经典SLG再续辉煌

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

宇宙世纪制霸攻略

详尽系统分析
联邦、吉翁两大路线事件攻略
隐藏要素公开

PSP



P114

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



VOL.4

街头霸王漫画版

《街霸漫画》中文版第四卷合订本即将登场！本卷内容极为丰富，共收录了17个外传性质的故事，将本篇剧情中的遗漏之处串连补完。而UDON漫画工作室全员出动，17个故事展现了17种截然不同的画风，更具纪念意义和收藏价值。第18个部分是主创人员的恶搞漫画集，让街霸迷忍俊不禁。本次音乐CD主题为《街霸ZERO》原声，FANS不容错过。





2月26日 全国上市

VOL.4

机动战士高达00影像典藏

第四辑《机动战士高达00影像典藏》DVD诚意送上动画连载15–18集，并附动画最新主题MTV。32页手册带来最新《高达00》大餐！除最新登场角色资料外，更带来《高达00》游戏化完全情报！官方小说《高达00P》以及官方漫画《高达00F》热力连载中。水岛精二与中岛敦子一起畅谈水岛式高达的诞生之旅。更赠送《高达00》精美主题海报一张，不容错过！





2月27日 全国上市

2008年3月B

游戏机实用技术

本期收录了春节期间所有的游戏资讯，刚刚结束的GDC大会消息也一并收录，海量资讯保证让你看到爽。攻略收录《基连的野望》、《粉红毒血》、《鬼泣4》三篇大作，特快专递详解《任天堂全明星大乱斗X》、《宿命传说 导演剪辑版》、《火爆狂飙 天堂》。特企为你盘点2007 TV GAME的酸草莓奖，新栏目PS2殿堂开张特大号：PS2中文游戏大盘点，敬请期待！





2月28日 全国上市

128页大16开精装特辑＋精选音乐CD

新世纪福音战士 2008历代记画集

不同于您之前在市面上看到的所有《EVA》画集，《新世纪福音战士 2008历代记画集》带来的将是您从未在历代画集看到过的最新画像。14位名画师于30本《EVA》官方刊物中精选近200张美图，令本书极具收藏价值，而华丽唯美的画风及构图也必定会令您爱不释手。此外，书中还将收录未公开的角色及机械设定稿，以及各位画师对诸多画像的点评。





2月29日 全国上市

No.18

模魂志

在《五星物语》的故事中最具有神秘与华丽色彩的万能系列MH，在本辑均将全数登场，为您诠释这个将细节的华丽演绎至极限的模型系列。在春节过后各位钱包小涨之际，本辑还将一如既往地对各新品玩具作出评测，为正犹豫购买何款玩具的您作出抉择。另外VCD当中还将从基本做起，为您讲解模型的基本功。新春过后的本志同样值得您的期待。



已上市 各地报刊亭销售中

Tot.11

最动漫

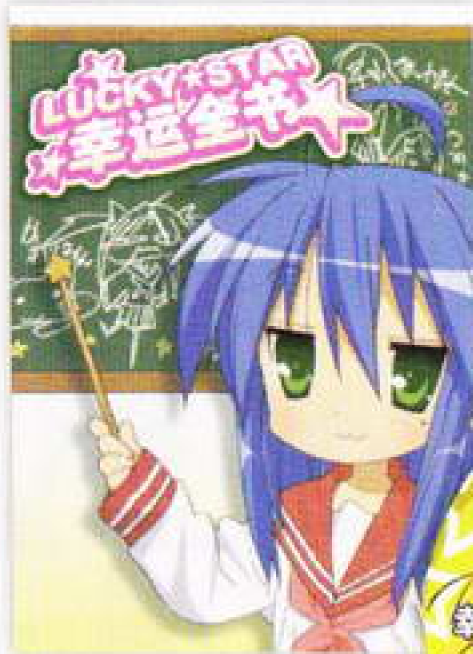
卷首特辑"19岁！CLAMP已成年"带你一同重温当年的感动，先睹为快带来EVA新剧场版以及反叛的鲁鲁修第二季最新情报。另外，本期DVD还收录《翼 东京启示录 少年的右眼》、《SCHOOL DAYS》情人节特别篇、《.hack//G.U. trilogy》纪念特辑以及全3DCG动画大作《威克丝 2077 日本锁国》。豪华版更加送C73最新歌曲精选以及Q版EVA趣味拼图！



已上市 各地报刊亭销售中

幸运全书

《幸运星》在2007年掀起了一阵旋风，这部改编自四格漫画的TV动画深得众多OTAKU们的喜欢与追捧。《幸运全书》将会为你带来《幸运星》最权威的官方解读、全部角色的声优以及制作人员访谈，光盘"幸运电波"收录主题曲《拿去吧！水手服》全部版本，让终极电波在你脑中盘旋，更赠送"幸运宅典"养成手册，让你早日成为幸运OTAKU！





已上市 各地报刊亭销售中

官方限定画集＋系列精选音乐CD

宿命传说 里昂回忆写真集

《宿命传说 导演剪辑版》官方限定版豪华画集，名画师猪股睦实小姐为《宿命传说》原始版、小说、重制版等作品绘制的所有彩图尽数收录其中，其中更有数张为之前从未公布过的全新美图，值得您永久珍藏。此外，随书还将附赠"《传说》系列"精选音乐CD，供您倾听欣赏。





已上市 各地报刊亭销售中

208页精装特辑＋最终幻想CG典藏DVD

最终幻想20周年纪念特辑 幻梦

官方特别奉献，史上最权威的《最终幻想》20周年特辑，无论是全系列的发展史、各代完全概括，还是角色、魔法、召唤兽等详细情报资料都将在本书中一览无余，而多达数万字，对十余位《最终幻想》的缔造者的访谈也将令你了解众多之前从未披露的情报。此外，随书还将附送最终幻想CG典藏DVD，让您重温系列中那些最令您难忘的回忆。





已上市 各地报刊亭销售中

女神侧身像小说官方小说（下） 神界战乱

1999年日本游戏最佳剧情奖，2000年PlayStation Award剧情奖得主。

继上卷《人界纷乱》后，下卷《神界战乱》即将震撼登场！预示末世的号角开始奏响，神界与人界皆面临毁灭。众神之地阿斯加尔德，英灵在神界战争中厮杀正酣；人间界米德加尔特上，女武神却感到了前所未有的迷惘。在诸神之黄昏的悲壮帷幕下，让我们一同倾听人与神的镇魂歌。





已上市 各地报刊亭销售中

生化危机官方小说4 地下世界

瑞贝卡＋里昂＋克莱尔，隐藏在黑暗之中的冒险。残忍凶暴的合成怪物＋安布雷拉的精英攻击小队同时出击，战斗在由沙漠、绿洲、城市构成的安布雷拉地底世界。而另一方面，神秘人特兰特的目的也昭然若揭。文笔精彩依旧的第四部除了令人拍案叫绝的心理描写以外，与前几部最大的区别就是动作场面明显增加，气氛之紧张丝毫不逊于电影大片带给人的感受。





已上市 各地报刊亭销售中

洛克人ZERO全系列插画&设定资料集

作为枝繁叶茂的"《洛克人》系列"大家族的一员，《ZERO》同样有着复杂的人物关系和背景设定。主人公杰洛是如何诞生的，他和X有着怎样的牵联，妖精战争和半机器人战争又是怎样的经过……本书除了完全揭示"《ZERO》系列"的背景设定外，还收录了全系列敌我双方及NPC的详细设定与图片，精美的珍贵原画和大量官方权威资料让本作极具收藏性。





已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP目录



VOL.82

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail 投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 麦克风延期，日本地区PSP用户无缘享受Skype

EVENT

就在PSP的3.90版本系统固件即将放出时，SCE日本方面于2008年1月23日紧急宣布，原定于2008年1月24日单独发售的PSP用周边机器"麦克风"将延期发售，新的发售日则未定。据悉，官方称此次"麦克风"延期的原因是PSP3.90版本系统的新机能"Skype电话功能"与Skype公司制定的规格有些不一致，所以原计划1月末通过PSP系统升级提供的"Skype电话功能"也将延期推出。

2008年1月31日，SCE美国和SCE欧洲均放出了玩家们期待已久的PSP 3.90版系统升级固件。此次升级中包含PSP Skype通讯功能所需的必要软件，北美和欧洲的PSP用户只要进行升级后就可以通过该功能与全球2亿4千6百万Skype用户实现免费的实时通讯，此外除了Skype通讯功能，本次的系统升级还强化了对PLAYSTATION Network作品的支持。而日本地区的3.90版本系统固件也已经放出，不过仅仅是强化了PLAYSTATION Network的部分功能而已。

欧洲地区的PSP用户在升级3.90版本的





系统后，还增加了新的"Go! Messenger"功能。虽然该服务在今年2月底之前都不会对外开放，但在2007年8月的莱比锡游戏展上，SCEE已经对外展示过这项服务的雏形，该功能增加了语音和视频聊天机能并对应所有型号PSP主机。

由于内存容量的限制，此次3.90版本更新的PSP Skype功能只能对应新的PSP-2000型主机。新型PSP用户在升级到3.90版本系统后，XMB菜单下会出现一个Skype图标，还没有注册Skype帐号的玩家可以点击这个标志进行注册，已经注册过的玩家则可以立刻输入用户名和密码开始网络通讯。值得一提的是，PSP用户也可以申请Skype credit帐号，使用SkypeOut和Optional SkypeIn功能与普通电话和移动电话用户实现通讯，Skype credit帐号每7小时的通话费用约为10美元。

事件 PSP助阵，索尼第三季度游戏部门增收创历史新高

EVENT

来自官方的消息，索尼于2008年1月31日对外发表了2007财年度第三季度(2007年10月1日至12月31日)的集团连结业绩。报告显示，该季度索尼公司游戏相关产品的销售额为5812亿日元，比去年同期增长31.2%，营业利润为129亿日元，创造了历史最高季度营业利润记录。

硬件方面，除了PS3主机销量的提高，创造盈利主要还是要归功于新型PSP(PSP-2000)的销量持续增长，虽然PS2主机收益相



比去年同期有所减少，但是PS家族总体还是实现了增收。全地域的季度累计销量PS2为540万台，比去年同期减少135万台；PSP为576万台，同比增加105万台；PS3销量490万台，同比增加324万台。

软件方面，PSP和PS2两方面略有减收，PS3实现增收，总体增收。其中，PS2软件销量为6090万套，同比减少1770万套；PSP软件销量1830万套，同比减少300万套；PS3软件销量2600万套，同比增加2070万套。

硬件 蓝黑双色NDSL登陆美国市场

HARDWARE

任天堂向来擅长在主机的颜色上面做文章，而当红掌机NDSL更是以丰富多彩的主机颜色作为卖点之一，从日本到欧洲再到北美，市面上贩卖的NDSL可谓是色彩纷呈，令人眼花缭乱。日前，任天堂美国分社官方发言人对外宣布，将在美国地区推出一款蓝黑双色的新颜色NDSL主机，这也是任天堂在美国推出的第七种颜色的NDSL主机了。据悉，这款蓝黑双色的NDSL主机已经于2008年2月10日正式推向市场了，



美国各大电器及游戏零售店均有贩卖，不过任天堂表示此款新颜色的NDSL还没有在美国以外的其他地区推出的计划。

事件 任天堂：我们将缩减NDS开发团队

EVENT

日前，任天堂高级主管Jinyou Mori在东京召开的一次新闻发布会上对外宣布，新的一年中任天堂本社将缩减NDS游戏开发团队，同时进一步加大对Wii游戏开发的投资力度。Jinyou Mori表示，过去几年来任天堂NDS游戏开发团队的表现非常出色且推出了许多成功作品，但公司目前的工作重心将开始向Wii游戏开发方面倾斜，NDS游戏开发团队的规模将进一步缩减，数量也会相应减少。不过Jinyou Mori还表示，NDS方面的第三方软件



商都非常出色，他们将在今后为玩家献上更多的优秀作品，而任天堂旗下的几个重点NDS游戏开发小组依然将专注于NDS游戏的制作。

软件 让玩家感动流泪，另类游戏《99滴泪》登陆NDS

SOFTWARE





日前，NBGI对外发表了一款NDS新作《99滴泪》。官方称，这将是一款让玩家感动至流泪的游戏。游戏的理念是：“被感动而流泪”是一种心灵的“治愈”和“净化”，有放松身心等效果。而本作就是这样一款为玩家提供感人故事的游戏作品。

据悉，《99滴泪》将采用独特的“泪水提供系统”，该系统会根据玩家所输入的个性以及当天的情绪，从200余篇故事中精选出最容易感动玩家的99个故事给玩家阅读，每篇的阅读时间大约在15分钟左右。而NBGI已经找了一部分玩家对游戏进行了体验，其中500名体验过本作的玩家中有8成表示被游戏所感动了。

事件 丰富软件市场，索尼下调PSP游戏开发软件价格

EVENT

2008年2月5日，索尼专门负责开发Windows下游戏开发工具的SN Systems公司对外宣布，所有用于PSP游戏开发的工具和套件的售价将全部下调。该决定从即日起开始生效，价格调整范围包含所有ProDG工具、调谐器和开发工具。

索尼官方称，此次将PSP游戏开发软件价格下调的目的是为了鼓励更多游戏开发者，特别是中小规模独立游戏开发团体或个人参与到PSP游戏的制作中来，并希望通过此举进一步丰富PSP软件的种类。另外索尼方面还确认，PSP游戏开发所有相关支援服务的费用也将开始下调，开发者们只要及时更新注册信息就可以享受新的价格。此前的2007年11月，索尼曾宣布PS3游戏相关开发工具的价格水准下调50％，主要目的就是为了吸引更多中小型游戏开发商加入，此次PSP游戏开发工具降价显然是这一政策的进一步延续。



索尼SN Systems发行的PSP游戏开发工具自2004年开始对外开放，至今已经过了三年时间。事实上索尼的历代家用机差不多都会在上市几年后下调开发工具价格，当年PS2游戏开发工具在发售后仅一年就开始降价，相比之下PSP已经晚得多，不过此次开发工具的价格下调无论对游戏厂商以及玩家来说都是一个不错的消息，相信PSP的软件市场会伴随着这一新价格的实施逐渐丰富起来。

事件 “超级机器人大战感谢祭2008”将于4月召开

EVENT



PSP平台的“《超级机器人大战》系列”最新作《超级机器人大战A 携带版》刚公布没多久，Banpresto又为广大“《机战》系列”玩家带来了好消息。为了纪念人气S · RPG游戏“《超级机器人大战》系列”累计销量突破1260万套，Banpresto宣布将于2008年4月召开一个名为“超级机器人大战感谢祭2008”的答谢玩家活动。据官方称，此次活动将邀请系列的制作人员到场，进行现场脱口秀以及一系列感谢玩家的活动。此外，在游戏中为各个人气角色配音的水木一郎、JAM Project、绿川光、置鲇龙太郎以及かかずゆみ等将作为嘉宾出席。

“《超级机器人大战》系列”曾在G B 、GBA、NDS、WS、PSP等多部掌机平台推出过系列作品，都受到了玩家的广泛好评。

事件 《怪物猎人 携带版 2nd G》预约特典及多种周边公布

EVENT

在日本以及多个地区都拥有超高人气的PSP平台大作《怪物猎人 携带版 2nd G》还未发售，其周边产品却已经提前亮相于广大玩家面前了。

首先是Capcom为预约游戏的玩家准备的预约特典。Capcom日前宣布，凡是预购将于2008年3月27日发售的PSP新作《怪物猎人 携带版 2nd G》的玩家将获赠由西村绢所描绘的特别卡片作为礼品，数量有限送完为止。该卡片是由著名插画家西村绢为游戏所绘制的插画制作的集换卡片，可以在怪物猎人集换卡片游戏中使用，十分珍贵。

此外，近日日本周边生产商EXAR则为《怪物猎人 携带版 2nd G》设计了另外两款

周边产品，分别是“《MHP2ndG》雪山收纳包”和“《MHP2ndG》猎人皮套”，售价分别为1980日元和2980日元。“《MHP2ndG》雪山收纳包”是以游戏中登场的防具“雪山装”为题材制作的PSP主机收纳包，采用仿毛皮材料制作，逼真再现了“雪山装”的质感。本品对应PSP-1000及PSP-2000主机；“《MHP2ndG》猎人皮套”则是专门对应PSP-2000主机的保护套，表面印有“龙”纹章以及游戏LOGO，并采用聚氨酯制黏片可对PSP主机进行固定，亦可随时拆取。









事件 赤字严重，SEGA欲裁员400人

EVENT

SEGA®

SEGA SAMMY集团于2008年2月8日对外发表了2007财年度第三季度(2007年10月1日至12月31日)的业绩情况，虽然销售额比去年同期高15.4%，达到3420亿9200万日元，但营业利润、经常利润、纯利润均为赤字，因此在发表业绩情况的同时集团也发表了针对旗下SEGA公司的自愿退职者募集决定。

据悉，此次SEGA自愿退职者募集的人数为400名(截止至去年末为止，SEGA公司从业人数为3583名)，募集期限为2008年2月8日开始的两周内。400名退职员工将会为SEGA带来约29亿日元的特别损失(特别退休金等)，但下一财年SEGA在人事方面的费用将削减35亿日元。

此外，SEGA同时表示将撤销日本国内110家娱乐设施店铺，并对人员进行合理化调配，以削减固定费用的支出。

新闻短讯

《鬼魂力量 起源》登陆NDS

Idea Factory日前发表了旗下人气SLG游戏“《鬼魂力量》系列”的最新作《鬼魂力量 起源》将登陆NDS的消息。《鬼魂力量 起源》依旧是描写发生在虚拟世界“永无大陆”中的战争故事，游戏中将有40个国家参战，登场人物数量将超过200人。游戏采用简捷的系统，即便是刚接触该类型游戏的玩家也能够轻松上手。



传闻：首张PSP手机真机照爆光！

关于PSP手机的传闻由来已久。近日，一本国外杂志上又出现了类似的传闻，这次甚至刊登了疑似PSP手机真机的照片。从图片来看，这款索爱手机的双滑盖设计相当让人惊艳。尽管这一设计的确有索尼的一贯风格，但最后杂志给出的真实度只有35%，其真实性只有让时间来证明了。



13岁的Hello Work DS

13岁のハローワークDS

NDS ◆Digital Works Entertainment◆AVG ◆预定2008年春◆日版





游戏改编自村上龙老师的人气作品《13岁的Hello Work》，故事讲述在未来世界中，人们因高速发展的科学技术而渐渐失去了工作意志，把一切工作都交给了机器人，这样下去人类将面临毁灭。为了阻止最坏的情况发生，女主角"咪可"穿越时空来到现代，其目的是体验各种工作并收集情报，让未来世界的人们重新找回工作意志。在本作中各位玩家将扮演"咪可"通过迷你游戏去体验各种工作，游戏为玩家准备的职业种类非常丰富，目前公布的有小品演员、新闻记者、糕点师、音乐制作人、汽车修理工等等。另外，本作不仅邀请了人气演员北乃纪伊作为游戏代言人，连超人气虚拟偶像初音未来也将在游戏中登场哦！（文：软饼干）

丧尸式 英语力苏生术 死亡英语

ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD

NDS ◆SEGA◆ETC ◆预定2008年春◆日版

世嘉推出的第一人称射击游戏"《死亡之屋》系列"想必大家一定不会陌生，现在以《死亡之屋》为题材的游戏终于要登陆NDS了！不过游戏的玩法发生了一点小变化，用来击倒丧尸的武器并不是枪，而是英语。不要误会，其实本作是一款英语学习游戏，游戏的玩法相当简单，画面中不断出现的丧尸会提示你日语单词或短语，玩家只要根据提示写出相应的英语，输入正确的话就可以将丧尸击倒，但是如果没在限定时间内输入答案或者输入错误，那挨打的可就是自己了。考虑到每个人的英语水平各不相同，本作一共有5种难度供玩家选择，从小学生的英语入门单词，到大学入学考试的必备词汇应有尽有，玩家在游戏的同时还能够记忆英语单词，真是一举两得。（文：乌冬）



用英语消灭丧尸!



DS山村美纱悬疑作品 舞妓小菊・记者凯瑟琳・葬礼师石原明子 飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿

DS山村美紗サスペンス 舞妓小菊 記者キャサリン 葬儀屋石原明子 古都に舞う花三輪 京都殺人事件ファイル

NDS

◆Tecmo◆AVG

◆预定2008年春◆日版

三名女性侦探在京都登场！

DS山村美紗サスペンス 舞妓小菊・記者キャサリン・葬儀屋石原明子 古都に舞う花三輪 京都殺人事件ファイル



Tecmo在去年秋季推出的侦探游戏《DS西村京太郎悬疑作品》意外地大获成功，口碑和销量已让厂商对续作的开发动力十足，所以本作的诞生也是顺理成章的。这次的监修者则由西村京太郎变为日本侦探推理女王山村美纱，她写下的原创剧本将带领玩家来到古风浓郁的日本京都，简单的系统和凝练的故事必会叫你欲罢不能。

本作标题中的三名女性分别是游戏里三个剧本的主人公，她们均来自山村美纱的小说原著。玩家要分别以她们的视角去扮演侦探，和助手一起解决杀人事件。（文：胧月）

冲啊！阿源 夕阳木工物语

いくぜっ！源さん 夕焼け大工物语

◆Irem◆ACT

◆预定2008年春◆日版

PSP

《木工阿源》是一款90年代在街机上发售的爽快的动作游戏，后来被移植到了各种游戏主机上。如今，系列最新作即将在PSP上发售。游戏的主人公阿源（本名田村源三，声优山口胜平）在一个民风淳朴的小镇——部乱目镇上担任“桐岛组”公司的木工一职。虽然游戏的舞台改变了，但阿源重情重义这一点依然没有改变。某日，部乱目镇上来了一家自称“黑木组”的建筑公司，不仅在商店街、游乐园、海滩等地方胡乱建造违章建筑，还经常欺压百姓。为了让他们得到教训，阿源开始了新的冒险。



游戏依然是以2D卷轴动作游戏的形式进行。除了木工，阿源还可以“转职”成为其他的职业，已知职业有寿司师傅、棒球选手、相声演员、嘻哈青年、黑帮组员、潜水员等等。玩家必须依靠这些不同的职业来满足镇上居民的要求，以此顺利过关。桐岛组的千金也将作为阿源的青梅竹马和重要后援登场。（文：宇轩）

和阿源一起拆违章建筑吧！



日本掌机软硬件周间销量榜

《马里奥与索尼克 北京奥运会》成绩不错，有望成为NDS上又一款长卖之作。由于出货问题已经解决，在发售后长期处于断货状态的《哆啦A梦棒球 戏剧球场》名次有所上升，相信就算是厂家自己也没有想到这款游戏会卖到15万套以上。PSP的《WE2008》在发售两周后销量已接近10万套，最终销量超过前作已毫无悬念。《MHP2》继续坚挺，累计销量已超过了160万。

2008年1月28日～2008年2月3日 **软件部分**

排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	双周销量	累计销量	机种
1	马里奥与索尼克 北京奥运会	マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	SPG	2008年1月17日发售	4800日元	3万2497套	17万7149套	NDS
2	世界足球胜利十一人 无所不在 2008	ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション 2008	Konami	SPG	2008年1月24日发售	4980日元	2万4849套	9万5162套	PSP
3	马里奥聚会DS	マリオパーティDS	Nintendo	TAB	2007年11月8日发售	4800日元	1万9068套	157万6162套	NDS
4	怪物猎人 携带版 2nd	モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	2007年2月22日发售	4980日元	1万5986套	160万147套	PSP
5	马里奥赛车DS	マリオカートDS	Nintendo	RAC	2005年12月8日发售	4800日元	1万2478套	282万1565套	NDS
6	雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と悪魔の箱	Level-5	AVG	2007年11月29日发售	4800日元	1万1381套	73万8175套	NDS
7	哆啦A梦棒球 戏剧球场	ドラベース ドラマチック・スタジアム	NBGI	SPG	2007年12月20日发售	4800日元	1万604套	15万1833套	NDS
8 (NEW)	放课后少年	放課後少年	Konami	AVG	2008年1月31日发售	4980日元	9039套	9039套	NDS
9	海王星联盟	ネプリーグDS	Jaleco	ETC	2007年12月6日发售	3800日元	8411套	10万1244套	NDS
10	财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人的汉检 新彻底汉字脑	財団法人日本漢字能力検定協会公式ソフト 250万人の漢検 新とことん漢字脳	IE Institute	ETC	2007年11月1日发售	2800日元	7420套	16万9062套	NDS

2008年1月28日～2008年2月3日 **硬件部分**

机种	双周销量	总销量
NDSL	6万5488台	1530万621台（2174万9827台）
PSP	5万311台	798万5352台
GBM	335台	59万6484台
GBA SP	197台	594万6031台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

欧美市场扫描，关注流行趋势 TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国NDS游戏销量排行榜

统计日期 2008年2月3日～2008年2月9日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	SPG	马里奥与索尼克 北京奥运会	Mario & Sonic at the Olympic Games	Nintendo	2008.1.22	4万2579套	14万8168套	3
2	RPG	口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	3万2319套	457万4280套	42
3	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	3万1806套	165万4925套	26
4	TAB	马里奥聚会DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	3万1110套	77万6330套	12
5	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	2万7255套	400万4439套	91
6	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	2万6781套	660万3883套	129
7	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	2万5285套	249万2898套	95
8	ACT	刺客信条 阿尔泰编年史	Assassins Creed: Altairs Chronicles	Ubisoft	2008.2.5	2万3460套	2万3460套	1
9	WRPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	2万2599套	133万2447套	19
10	RAC	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	2万2229套	326万5677套	117
11	SLG	动物园大亨2 DS	Zoo Tycoon DS 2	THQ	2008.2.4	1万9149套	1万9149套	1
12	MUG	汉娜·蒙塔娜 音乐节拍	Hannah Montana:Music Jam	Disney	2007.10.16	1万6049套	34万2567套	14
13	SLG	超级大战争 毁灭	Advance Wars:Days of Ruin	Nintendo	2008.1.21	1万5593套	7万8547套	3
14	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	1万5413套	58万3166套	21
15	ETC	我的宠物旅馆	Paws & Claws:Pet Resort	THQ	2008.2.4	1万5245套	1万5245套	2

美国PSP游戏销量排行榜

统计日期 2008年2月3日～2008年2月9日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	2006.3.14	1万9760套	135万1084套	100
2	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	1万884套	66万370套	18
3	SPG	麦登橄榄球08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	6871套	49万4323套	26
4	ACT	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	5190套	81万9056套	67
5	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.25	5403套	40万8472套	81
6	S·RPG	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics:The Lion War	Square Enix	2007.10.9	4913套	39万483套	77
7	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	4600套	197万3755套	120
8	ACT	回游历险记	Downstream Panic	Atari	2008.2.5	4536套	4536套	1
9	RAC	极品飞车 最高通缉5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	2005.11.15	4291套	108万7768套	117
10	RAC	湾岸 午夜俱乐部3	Midnight Club 3:Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	4234套	113万828套	137
11	ACT	瑞奇与叮当5	Ratchet & Clank:Size Matters	SCEA	2007.2.13	4210套	37万6668套	52
12	SPG	美国职业摔交联盟2007	WWE SmackDown vs. RAW 2008	THQ	2006.11.13	3857套	14万4574套	13
13	RAC	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon:Own the City	EA Games	2006.10.31	3830套	45万6549套	67
14	ACT	海豹突击队 火线小组	SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo	SCEA	2005.11.8	3153套	96万5295套	118
15	FTG	真人格斗 释放	Mortal Kombat:Unchained	Midway	2006.11.15	3035套	31万571套	65

今年是奥运年，《马里奥与索尼克 北京奥运会》这款打着奥运旗号的游戏自然会受到玩家们的关注，故而牢牢占据着周间销量第一的宝座。借着家用机版热卖的东风，新作《刺客信条 阿尔泰编年史》刚上市一周，就轻松卖出接近3万套。《超级大战争 毁灭日》这款"《大战争》系列"正统续作的销售情况良好，从累计销售数来看，该系列在美国也是拥有大量粉丝的。

进入2月的美国PSP软件市场依旧不温不火，除了《达斯特》依旧牢牢占据着周间销量第一的宝座外，其余各款游戏的销售业绩相比前几周都有不同程度的下降。《回游历险记》这款名不见经传的小游戏出现在榜内，也从侧面表明了目前美国PSP游戏市场新作匮乏的现象。拭目以待3月份上市的《战神》能取得什么样的成绩，能否借此带动起整个PSP游戏市场的热度。



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载，现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

“逆向移植”

前几天，一个朋友的MSN签名悄悄改成了“白天很傻很天真，晚上很黄很暴力。横批：娇生冠养”，看得我当场喷饭，感慨如今的这些个“网络暴民”要是早生个千把年也许能混成小有名气的诗人。中国人用了几千年研究八股文言，遣词造句信手拈来，其造诣之深天下无双，诸番邦异国只有鹦鹉学舌的份儿。但是在游戏领域，我们一切秉承拿来主义的原则，主机要“拿来”，游戏要“拿来”，连用语也要“拿来”，这里要说的是近来出现频率颇高的一个“拿来”词——移植。

“移植”是不是外来词有待考证，这个词最早的意思应该是农作物的移植，对应的英文是“transplant”；而在游戏业以及IT业里，它对应的英文是“porting”，在日语中也是用“移植”这两个汉字来表示，由此而来的“移植化”、“移植版”等词汇在游戏媒体中都是最常见的词汇，而最近又出现了所谓“逆向移植”的说法，这大概是爱咬文嚼字的国人们的又一大发明。

所谓移植，就是从一个平台转移到另一个平台，好比把张三的心脏移植到李四身上，或者将李四的肾移植到王五身上，本没有方向之分——除非有人异想天开地把心脏病患者李四的心脏“逆向”移植到活蹦乱跳的张三身上。当然世事无绝对，人类可以把猩猩的心脏移植到自己的身体里，也难保不会有科学狂人将人类的心脏逆向移植到猩猩的身体里来个“惺惺相惜”。

游戏业的移植大多是将游戏从旧主机向新主机移植，或者是同一代主机之间的互相移植，此为符合天理伦常的“正向移植”；而像外星科技之流，为中国广大城乡父老的FC和学习机用户献上《生化危机》、《勇者斗恶龙Ⅷ》等旷世大作的逆天行为则属“逆向移植”。



过去在低端主机上玩逆向移植的大多是发展中国家的山寨厂，科技是进步的，历史是前进的，停留在陈旧的技术废墟上是没有前途的，那些为次世代技术一掷千金的名门大厂大多不屑于逆向移植这种龌龊之事。但商人始终是商人，为了避免亏损，再龌龊的事也得干，PSP的《GTA》逆向移植到PS2，PS3的《高达无双》逆向移植到PS2，索尼自己的一大票PSP游戏也在陆陆续续地逆向移植到PS2，8岁“高龄”的PS2果然是“天下游戏在此集结”。

PSP刚出生时就被扣上了“便携版PS2”的头衔，从机能到游戏阵容，这个头衔都与PSP的身分很是相符。移植一款游戏的成本比从头到脚打造一款新作要低得多，但强扭的瓜不甜，移植器官还有排斥反应呢，移植的游戏又岂能与贴身打造的大作相提并论？于是在“正向移植”吃了亏之后，索尼开始发奋图强，开发了不少PSP原创大作。可能是利润不够丰厚，又或者是要发挥“好东西当与兄弟姐妹齐分享”的原则，一股“逆向移植”的潮流开始在PSP上悄悄地流行开来。继两款《GTA》之后，索尼自己的《虹吸战士 黑镜》也逆了，Konami的《寂静岭 起源》也逆了，《战神 奥林匹斯之链》还没卖就做好了逆向移植的准备，看来PlayStation Portable这个名字取得果真贴切，Port-able等同于Porting-able，亦即“可移植”，无论正向移植还是逆向移植，均是Port-able。

最后，祝贺《战神 奥林匹斯之链》完工，同时祝贺同由该作制作组Ready at Dawn开发的《达斯特》销量突破200万。

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万，对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

爱的方式

有一位长期为PC游戏媒体撰稿的资深写手，同时也还是正经八百的业内人士。所谓隔行如隔山的缘故，被他津津乐道地多为EA、UBI或Blizzrd等这些欧美厂商的游戏，此公对于诸如任天堂、Capcom等以TV游戏为主营业务的日系厂商作品所知相对有限。

自从2005年拥有了PSP以后，某君很快就迷上了“《怪物猎人》系列”，经过成千上百小时的不懈苦练后终成屠龙高手。通过对“《MH》系列”的深研，某君对日系TV游戏的看法有了极大的改观，颇有刘姥姥初进大观园时那种狂喜乱舞心情，不过他始终对国内外游戏BBS上各门各派间整日里党同伐异的景象深感困惑，有一次曾经问我：“一个人有喜欢或讨厌某种事物的权利，但为什么要强迫他人接受自己的观点呢？”本人无法给出满意的答复。然而时隔不久，他也不幸陷入了一场激烈的网络口水战几乎难以自拔。

元旦后不久，某君通过QQ发给我两段自行录制的《MHP2》相关游戏视频。其中有一段视频充分体现了他作为从业人士对游戏品质的独特见解，以恶搞手法截取《MHP2》中诸如视角不良和部分游戏流程拖沓重复等设计瑕疵并进行了调侃。经笔者等圈内友人欣赏点评后，某君兴冲冲地把自制视频上传土豆网供大众分享，却不料引起了轩然大波。一些所谓资深猎人指责其展示《MHP2》设计缺陷的视频无聊透顶，刻意丑化贬低这款伟大的作品。更有人进一步定性视频制作者为铁杆任天堂粉丝，其发布视频的目的实属居心叵测。须知在下的这位朋友素来喜欢热血硬派类游戏，对充满童趣风格的任氏游戏毫不感冒，他对此等无端指责颇感困惑，按捺不住与那些老猎人们发生了激烈辩论，最终由游戏本质的探讨不可避免地演化成了相互人身攻击。

类似的情况笔者以前也曾经遇见过不止一次。虽然被许多玩友判定为资深任饭，但也曾经因为对NGC《阳光马里奥》的品质颇有微词而遭致一些任天堂游戏迷的强烈不满，被指责为“虚伪”和“立场不坚定”。更有一次在某游戏讨论QQ群里和人讨论“《DQ》系列”历代作品的优劣时，某君因无法忍受鄙人对《DQ Ⅶ》的“抨击”，一怒退群出走。有许多人感叹时下在网络上心平气和地讨论问题变得越来越困难，正是敝帚自珍的天性往往让人失去正确的心态，而一个过分追求自我意识的大环境更促使这种病态趋势日益明显。

世界上并不存在任何完美无缺的事物，但是敢于承认自身或所爱事物所存在的缺憾，确实需要一定的勇气和智慧。鄙友制作的《MHP2》游戏视频颇费了一番心力，视频中揭示的若干设计瑕疵也足以证明其对游戏的投入程度，若非有着深厚感情的人焉能如此？有许多人为了极力维护厂商或游戏的神圣形象，对存在的缺失视而不见，甚至极力为之美化遮掩，我们无法把这种偏执的行为等同为“爱”，只能视其为近似宗教膜拜式的盲目狂热，这些人的行为和过去饱读孔孟书而不求甚解的迂夫子一样可笑。我们应该清醒认识到，质疑和批评是推动社会、推动游戏产业发展的动力源，没有这种正确的力量存在，或许我们现在还忍受着由卡带媒体承载的二维点阵图像。至于玩家自身，如果拒绝对游戏品质进行鉴别，其热衷度迟早会散失殆尽。

“敝帚自珍是每个正常人的天性。对于真正玩家而言，游戏主机和软件已经远远超出其本身价值。毕竟这是一段美好时光的记忆，谁也不希望梦幻般的心灵后花园遭人粗暴地践踏，无形之中不同爱好取向的玩家之间渐渐形成了难以逾越的鸿沟，最终将各自闭锁在狭窄的空间形成了所谓的门派。”以上这段为笔者在2003年时的偶感而发，或许对于许多人来说，极力维护着的并不是游戏的荣誉，而是他们自身脆弱的尊严……



栏目主持 雷伊

掌机黄金眼 POCKETGAMES GOLDEN EYES

《超级大战争DS 毁灭日》是任氏老牌SLG系列的最新作，这次的人设和世界观与系列之前的作品有很大出入，老玩家也能感觉到新鲜感。《放课后少年》是一款值得用心去体验的佳作，温馨感人。《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》虽然水准不俗，但由于门槛过高，并不是一款万人向的作品。

POCKETGAMES

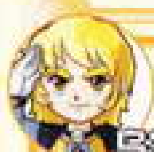
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威

UMD■NBGI■SLG■2008年2月7日■1人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统



马各 除了历史题材外，能做成如此繁杂的策略SLG的就只有像《高达》动画这样拥有一个庞大世界观的作品了。作为系列的正统续作，本作许多方面都有不小的进步，新剧本、新系统这些都是谋杀时间的利器，没有耗上数百小时的觉悟，还是奉劝各位不要轻易按下START键。游戏的门槛偏高，适合对高达世界有较深入的了解和对SLG有爱的玩家。



胧月 依旧硬派，若非系列老玩家而单纯只是高达饭或战棋饭，可能需要有很高的觉悟才能把游戏进行下去。游戏的难度非常高，剧本容量也叫人满意。系统上回归《吉翁的系谱》，同时加入时间概念和善恶属性，战略性更加丰富。AI的思考速度也在前作基础上有所改良，使得游戏更为流畅。总体来看虽然是门槛很高的一款游戏，但素质绝对是无庸置疑的。



宇宙 本作收录了整个高达历史上最经典的几个故事，近年来关于这段时期的新增剧情的加入让人感到非常充实。游戏的战斗画面稍显简陋，机体在战斗画面中的行动显得有些僵硬。系统方面大部分沿袭了以往的方式，全新的“善恶系统”让玩家在做出事件选择的时候需要更加权衡各方面的利弊，进一步加强了该作的策略性。只是游戏所需花费的时间太为恐怖了。

代码之魂 受继承的伊迪亚

Coded Soul 受け继がれしイデア

UMD■SCEJ/Gaia■RPG■2008年2月7日■1～2人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统



胧月 游戏的世界观很好地结合了科幻和奇幻两种风格，丰富的怪物系统和武器打造系统可视为“《女神转生》系列”的简化版本，这部分内容的有趣程度甚至会让人忽略主线剧情——事实上，本作10小时就可破关的主线实在让人意犹未尽。此外值得诟病的就是角色在地图上的行走动作，实在太过蹩脚了。读盘太过频繁也是一大毛病，好在读取速度还算快。



宇宙 曾经由于能和PS3游戏《失落的传承》联动而备为关注，只可惜游戏实际的素质并不怎么样。人物丑陋的奔跑动作先不去说，无论是简单的武器合成系统还是直接挪用《失落的传承》的怪物建模都显得诚意不足。游戏的流程非常短，分支任务也有些千篇一律，战斗的手感就更糟糕了。就连前期宣传时主推的“牵绊”系统都显得傻里傻气，实在是让人惋惜。



雷伊 本作的制作阵容并不比PSP版前作《怪兽王国》来得逊色，但水准却只能算差强人意。游戏的主线流程不长，但可以研究和挖掘的东西并不少，要想完美通关还是很花时间的。战斗部分融入了动作成分，总的来说还是颇有爽快感的，可惜频繁的读盘拖累了游戏的整体节奏。本作可以和PS3版《失落的传承》联动，有条件的玩家说不定能挖掘出新的乐趣。

超级大战争 毁灭日

Advance Wars:Days of Ruin

卡片(512Mb)■Nintendo■SLG■2008年1月21日◆1～4人◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面
音效
系统



雷先知 “《超级大战争》”系列一向喜欢求新求变，本作就是大幅变革的产物。变革了的CO系统比以往更富有战略意味，单位间的平衡也经过了调整。游戏的节奏得到了加快，细节之处也都变得较为人性化，所以Wi-Fi对战起来非常爽快。游戏的画面色彩单调，看多了很容易疲劳。发售前大肆宣扬的灰暗故事其实组织得支离破碎，可圈点之处不多。

推荐



马修 人物、风格、世界观……本作的各方面都让人感觉到翻天覆地的变化。双方分据上下屏的战斗画面很具魄力。航母可以制造舰载飞机的设定大大提升了海空战术的地位。Wi-Fi战斗方便了玩家间的对战，只要想对战随时都可以，非常有效地延长了游戏时间。不过游戏也有些许的不足，如战斗画面中舰船下沉过快，雾战的小BUG等，希望以后的日版能修正。



乌客 比起上作《大战争DS》，这一作让人感觉到了明显的变化，不仅有全新的故事和全新的人设，还加入了全新的兵种。游戏的内容十分充实，全26关的故事关卡再加上挑战关卡可以让人忙活好一阵了。不过要说到本作最吸引人的地方就还要数网络对战了，十分考验兵种相克和玩家的战略运用，可以毫不过分地说只有玩过这部分才能体会《大战争》的魅力。

放课后少年

放课后少年

卡片(512Mb)■Konami■AVG■2008年1月31日■1人■无对应周边



画面
音效
系统

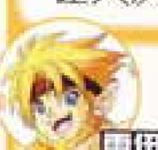


宇轩 出人意料高素质的一款游戏。虽然在形式上与《我的暑假》相类似，但游戏的乐趣与主线剧情的感人程度相比《我的暑假》有过之而无不及。轻松悠闲地玩着各种童年时候的游戏，和小伙伴们一起爬山、许愿、看日落的情景很容易让人投入其中并回想起童年时的自己。可惜游戏的流程过于简短，不过多周目隐藏剧情的设定在一定程度上弥补了这个缺陷。



胧月 虽然是向《我的暑假》致敬的作品，不过游戏还是做出了自己的风格。背景设定很容易激发玩家的怀旧情结，温馨有趣的故事投射出淡淡的乡愁。对于年纪稍长的玩家而言，这是一款很容易投入其中的作品。游戏制作得非常用心，每天都有新奇的事情去做，没有重复单调感。迷你游戏和收集要素的安排比较适度，完全不会让人厌烦。

推荐



雷伊 这是一款非常温馨的“治愈系”佳作，尽管一眼就能看出它模仿的是什么游戏，但在细节方面它依然有着许多独到之处，实际玩起来的感觉妙不可言。游戏虽然以日本昭和50年代为背景，但同样能使国内一些年纪稍大的玩家产生共鸣，毕竟对童年的追忆之情是不分国界的。不过相反，年纪较小的玩家也许无法真正体会到本作所传达的主题。

推荐

刺客信条 阿尔泰编年史

Assassin's Creed:Altair's Chronicles

卡片(256Mb)■Ubisoft■ACT■2008年2月5日■1人■无对应周边



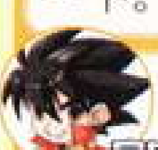
画面
音效
系统



软饼干 本作是《刺客信条》家用机版取得惊人成绩后的产物，旨在进一步榨取品牌的剩余价值。游戏的画面素质不是太高，角色建模也有点别扭，让人看着不大舒服。本以为可以像家用机版那样自由接任务，但实际上还是传统的横版过关游戏，自由度很低。另外游戏难度不低，玩家要频繁与墙壁屋檐打交道，施展飞檐走壁的技能，技巧不过关的人可能会为此而抓狂。



乌客 游戏玩法和《波斯王子》类似，都是以潜入和暗杀为主。可能是想还原家用机版的感觉，游戏各方面模仿的痕迹太严重，并没有自己的特色，甚至连几个要用触控屏操作的迷你游戏都比较无聊。不过从场景的制作上来看，还是可看出制作人是花了一些心思的，主角在高墙断壁上游走，很有侠客的感觉。喜欢潜入类游戏的玩家可以尝试一下。



宇轩 如此低调开发的家用机续作原本就不抱什么期望。果然，游戏的素质并不怎么样。别扭的动作和重复的任务关卡根本不能和家用机版相提并论，掉帧、人物建模扭曲等碍眼的问题十分严重。原作中那种紧张的气氛也完全没有体现出来。我们仅仅需要把它当作是厂商的一个回笼抢钱的作品就好了。如果你没有玩过前作，倒可以顺便了解一下系列独特的世界观。

寂静岭 起源

Silent Hill：Origins

◆Konami◆A·AVG◆2007年11月6日◆美版

◆1人◆29.99美元◆无对应周边

游戏时间：15小时以上

黄金眼评分：27　文 乌冬　PSP



作为"《寂静岭》系列"登陆PSP的第一部作品，本作有着重要的意义，不仅因为它是这个系列的正统续作，它的出现也为PSP平台的冒险类型游戏定了一个新的风向标。本文里笔者就围绕在游戏中的所见来谈谈自己对本作的感觉。

回归原点

这里所指的回归原点并不单指的是本作的剧情回到了初代《寂静岭》(以下简称"《SH》")之前，当然剧情的精彩程度这点是不用怀疑的，但为了不影响游戏的乐趣，精彩的剧情就还留给玩家自己去探究吧，这里就不再赘述了。除了剧情外，《SH》还能带给我们一些别的游戏没有的东西，那就是久违的恐惧感。

为什么说久违呢？那这里就不得不说说系列的第4作，也就是《寂静岭 起源》的前一作——《寂静岭4》，虽然就当时来讲该作的画面和剧情都丝毫不逊色于之前的任何一部作品，但实际上却只有很少玩家买帐。这其中一个不小的原因就在于它取消了系列倍受好评的迷雾效果，众所周知，《SH》成功的很大原因就是依靠人类的未知感来渲染恐怖气氛。4代里没有了迷雾，使整个游戏的风格十分明朗，以前那种压抑的感觉消失殆尽，作为一款以恐惧为卖点的AVG，如果失去了恐惧感，就等于一具没有了灵魂的躯壳，难以让人接受。而在《起源》中，浓雾和光影运用相当出色，挥之不去的阴霾再加上晦涩难懂的剧情，Konami又将玩家重新带回到了那个被恐惧笼罩的世界。

动作化的战斗

"逃"是"《寂静岭》系列"的一大主题，除了固定的BOSS战外，其他敌人都可以一逃了之，游戏中的战斗大都是为了保命而战斗，而不是为了消灭敌人而战斗。不过在玩家日益高涨的好游戏基准面前，一成不变是无法带来关注的，所以在近几年的《SH》作品中，厂商都在不断强化薄弱的战斗系统——加入新武器，增加新动作等噱头，希望能迎合更多人的口味。我们再来看看本作的类型——A·AVG，看来厂商这次是铁了心要把《SH》向动作类游戏发展了，并在游戏的开发阶段就一口气公布了QTE和路障等新战斗系统，

QTE是现在动作游戏里已经用滥的要素，虽然俗了点，但确实好用。QTE为《SH》沉闷的战斗注入了新的活力，在面对不同的敌人时，玩家可以利用不同的方式来将敌人打倒，而不再像以前那样围着敌人转，等它出招硬直了再上去砍两下，让人觉得千篇一律。

虽然另外一个路障系统不知道为什么在开发中途就夭折了，但在游戏中我们还是可以看到设施里的过道上放在许多陈列物，或许就是要用到该系统中的，如果能加入的话，又将是对《SH》战斗部分的一次大革新。可惜的是玩家最后都未能看到，这也成为了本作的一大遗憾，也许要在这个掌机的《SH》作品中加入一个全新的系统难度还是稍微大了点。不过在不久前听说本作要移植到PS2上，借助DVD的容量和PS2的机能，如果能把这个系统复活的话，那Konami就可谓功德无量了，当然这也只是笔者一个美好的臆测而已。

悬念

如果说3代是1代的延续，那本作就是对1代的补完。1代的故事直接挖出了samael邪教这个大坑，构筑了寂静岭的世界观，而以后的故事都是围绕着这个罪恶根源来展开，说白了就是往坑里填土。但在本作里，我们并没有看到太多的"土"，所谓的"起源"只是借助另一个不相干的人把1代里交代过的"事实"再从重新演绎了一遍，并没有玩家想看到诸如教会的内部结构和创建经过等东西。

不管是哪一作《SH》，都会留下几个悬念吊人胃口，本作也不例外，虽然没有太多新剧情，但游戏留下的几个新疑惑也同样值得我们去思考。从1代的剧情里我们可以了解到，召唤邪神的仪式一共有两次，并且这之间相隔了7年的时间，而本作的主角却在短短的时间里经历了这两次仪式，难道说在寂静岭里一晃就晃了7年，不过从特拉维斯的外貌和事件发展的连续性来看，这个说法显然是站不住脚的，还是说整个游戏只是主角在寂静岭里做了一个长达7年的梦。像这样的疑点在本作里还有不少，不管怎样，我们都希望在以后的作品里得到答案。

"《寂静岭》系列"就像一杯陈年美酒，初入口时可能会觉得苦涩，但是经过慢慢的品尝与回味后，才会觉得它是如此地香醇可口，久而久之，你就会发现自己已经被它那独特的魅力深深吸引住了。

本作为NDS上首款原创S·RPG《光辉圣约》的最新续作，游戏继承了前作充满幻想的世界观与清新可爱的画风，在光田康典大师的助阵下，其音乐质量也是毋庸置疑的。此外，本作号称系统方面将有巨大的改变，在总结了前作的不足之处后，这款新作能否给我们带来惊喜呢？让我们拭目以待吧！

Luminous Arc 2

ルミナスアーク2 ～ウィル～

文 胧月 美编 小鱼仔

光辉圣约2 意志

ルミナスアーク2 ウィル

NDS ◆MMV/ImageEpoch◆S·RPG◆预定2008年春◆日版◆1人◆容量未定◆价格未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.72 P46/Vol.80 P50

魔女们便会换上美丽的婚纱！使用戒指发动技能后

亚露迪

本作的女主角，为了成为魔女正在进行修炼，可以自由地操纵火焰。

露娜露娜

操纵水的魔女，性格非常认真，若遇到有关水的话题时会很激动。

本作的故事重点仍旧围绕着“骑士”和“魔女”，而主角罗兰更是一位与魔女之间有着契约的骑士。在游戏中，一旦主角获得了魔女的信赖，便可与其缔结契约并得到“契约戒指”。这枚戒指的作用非同小可，有了它主人公就可以在战斗中发动“指环技能”——3回合内得到特殊效果，而与不同的魔女缔结契约得到的戒指能力各不相同，大家为了戒指努力讨好魔女们吧！

活用戒指的属性



更换戒指后，主角罗兰自身的属性和可使用的魔法也会随之改变，选择正确的属性可大大提高灭敌效率。

▲图中红色盔甲代表火属性，黄色则为光属性。





▲魔法的表现相比前作变得更为华丽。

アタック	58	ガード	49
マジック	40	レジスト	46
テクニック	32	スピード	23

アタック	78	ガード	49
マジック	40	レジスト	46
テクニック	32	スピード	23

▲主角使用了火属性戒指后的攻击数值明显提高。

罗兰独特的强力一击

在战斗中消耗蓄力点数罗兰可以释放各种强力必杀技，种类随佩戴的戒指改变。



▲使用了“火之戒指”后罗兰能够发动“火炎斩”。





▲从颜色上我们可以轻易分辨出柯苹的属性。

柯苹

前作中它作为魔女的手下登场，本作中又是处于什么位置呢？



打倒柯苹！拯救温泉乡！

游戏的主要舞台卡鲁纳威王国中有数个温泉，某一天，突然出现了大批柯苹占领了温泉，玩家必须消灭当中的BOSS，才能够拯救面临倒闭的温泉。

男性的福音！泳装+混浴温泉

解决BOSS后，玩家可以和喜欢的角色一同进入温泉，对方还会换上可爱的泳衣。当然，这不仅限于女性角色，玩家同样可以和男性角色一同进入温泉。

泳装版露娜露娜



▶在交谈中，玩家也许能够发现角色的另外一面哦。



新角色介绍！

众多个性丰富的角色也是游戏的魅力之一，接下来让我们看看本次公布的3位新角色。



▼听着姐姐任性的要求，菲鲁一脸无奈。





珀普兰

翠兰魔女

声优：今野宏美

我才不要呢！根本做不到嘛！

操纵植物的魔女，有点任性但为人直爽，从武器我们还可以看出她是一个怪力女。

菲鲁

珀普兰的弟弟

声优：白石凉子

我会拼命努力的！

为了成为僧侣如今正在修炼，害怕与女性交谈。





▶独自一人隐居在深山中的萨提极少与人接触。

萨提

舞风的魔女

声优：小林由美子

我很棘手的哦！

非常自我并喜欢独来独往的风之魔女，实际年龄与外表相差甚远。

スーパーロボット大戦A PORTABLE ポータブル

文 乌冬 美编 Yangyu

时隔7年，经典《机战》名作重现PSP！

2007年的发售的《机战》作品有不少，但是PSP平台连一款都沾不上边，想想PSP面世的时间也不短了，但还是只有一款《MX》，"寺胖"你怎么说都说不过去吧？就在前不久，《机战》官方博客中就有消息指出目前有两款《机战》新作正在紧锣密鼓地制作中，一款是移植作品，另一款则是原创。消息一公开，就引来了FANS的无限遐想，因为说到移植，就很有可能和PSP扯上关系。果然没过多久后，眼镜厂就公布了这款PSP平台的《超级机器人大战A 携带版》，虽然是GBA的复刻版，但相信一定能带给我们"机战饭"新的惊喜。

超级机器人大战A 携带版
スーパーロボット大战A PORTABLE
◆Banpresto◆S・RPG◆预定2008年6月19日◆日版
◆1人◆6300日元◆对应周边未定
PSP

2001年9月在GBA上发售《超级机器人大战A》，是掌机领域的第一款彩色《机战》作品，该作凭借着精美的画面和丰富的游戏内容，在当时获得了不错评价。在7年后的今天，它又以崭新的姿态在PSP上重生了，玩家势必能找回昔日的那份感动。

从GBA平台一下子跨越到PSP平台，本作的改变可谓翻天覆地，因为游戏容量的增大，所以战斗动画经过了重新制作，并且还加入战斗语音。废话不多说了，马上为大家送上本作的最新情报。

参战作品一览

斗将戴莫斯

机器人与空手道的完美结合



▶戴莫斯有着独特的操控系统，可以完美模拟驾驶员龙崎一矢的一举一动，从而做出像真人般格斗技。

机动战士高达 逆袭的夏亚

ν高达可不是吃素的！



▲新锐的新人类专用机型，机体背后装备了可以进行远程攻击的浮游炮，默认驾驶员是阿姆罗。

铁甲万能侠Z



无坚不摧的钢铁之躯

▲使用超合金Z制造的万能侠Z，可使用高热光线，火箭飞拳等丰富多彩的必杀技。

无敌超人珍宝3





▲珍宝3是由三架机体合体而成的机器人，由神胜平、神江宇宙太和神北惠子三人共同驾驶。



机动战士高达

▼元祖高达已经好多作《机战》都没有露面了，期待它在本作有新的表现。



机动战士高达 第08MS小队



▲180mm 加农炮适用于远距离的狙击战。

机动战士高达0083 星屑的回忆



▲GP-03 的大出力激光剑将敌机彻底切裂。



机动战士Z高达

▼卡缪搭配Z高达能发挥出不俗的实力。



机动战士高达 ZZ

▼捷多与哈曼之间的生死对决。







新机动战记W 无尽的华尔兹

▶在PSP上首次登场的天使高达，兼外形与实力于一身。





讲究合作的团队战

机甲战记 龙骑

◀龙骑1型负责强袭、龙骑2型负责火力支援、龙骑3型则负责侦察，三机共同行动。



盖塔机器人G


◀盖塔G可变形为擅长空中战的龙号、擅长陆战狮虎号和擅长海战的波塞冬号三种形态，可根据地形需要自由变换。

机动武斗传 G高达

最强师傅对阵最强弟子！







▲闪光高达终于出场了，弥补了《MX》里的遗憾。

V型电磁侠

使用超电磁之力将敌人的阴谋粉碎



▲由5个人驾驶的超级系机器人V型电磁侠，正在使用超电磁陀螺对敌人进行攻击。

机动战舰 抚子

活跃在战场上的机动兵器小队


▼巨型战舰抚子上搭载的机动兵器艾斯特巴利斯有着丰富的武装，可以适应不同的战斗环境。

超能电磁侠V




▲同样是借助超电磁力驱动的超级系机器人，超能电磁侠V拥有丰富的武装。



◀▶本作一共有5部主角机可供选择，右图的是灰烬救世主，左图则是弓天使。



Banpresto原创

原创男女两名主人公

大魔神





▶大魔神可以将闪电引导到自己身上，然后再汇聚于手指射出。

UFO机器人 巨魔神

▼机器人发动必杀技时的特写是少不了的。





盖塔机器人



◀由三架战斗机合体而成的盖塔，在水、陆、空三方面的适应能力都是非常强的。

真·盖塔机器人

▼无论是原作还是游戏里真·盖塔的实力都是无人能及的。



◀超级系的泰坦3非常有气势。



无敌钢人泰坦3

面目一新的游戏系统

除了强化游戏画面和加入语音外，本作的系统也得到了改善。由“信赖度”来决定援护对象的サポート系统直接改为了系列现在一直沿用的援护系统，只要有持有“援护攻击”或“援护防御”的单位站在旁边就能发动。除此之外，这次还加入像《机战W》那样的“技能芯片”系统，机师可以通过这些芯片来习得新的特殊技能和强化原有的技能，这是GBA版所没有的。



▲这次的特殊技能槽明显增多了，通过配搭不同的技能芯片，培养出最强的机师吧。



▲“精神指令”界面除了有该名驾驶员的精神外，还有其他同伴的辅助类精神连接，操作非常方便和快捷。



◀无论地图还是菜单界面都更宽更精细了。

《MHP2G》的延期让所有狩猎者都为之惋惜，好在具体时间并不算太长，请各位再耐心地等待上几天，毕竟该来的东西迟早会来滴。Capcom方面也在积极地向外界透露游戏的各种新情报，在本次的前线报道中就将为您带来各类型武器以及新增怪物眠鸟、溶岩龙的相关介绍。好了，废话不多说，让我们马上开始吧！



文 羽纹 美编 小鱼仔

《MHP2G》连续报道第四弹

怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンター ポータブル 2nd G
◆Capcom◆ACT◆预定2008年3月27日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆PSP-2000同捆限定版售价24571日元
PSP

相关报道 Vol.77 P06/Vol.79 P29/Vol.80 P28

新武器前来报道！

本作中没有追加新的武器类型，取而代之的则是两倍数量于前作的武器将会悉数登场。在琳琅满目的武器里挑选一件合适的武器并不算是件容易的事情。下面将对现有的11种类型武器进行一番简单的介绍，希望新手玩家能对各类型武器的特性有大体认识。

大剑

破坏力拔群的重型武器

能使用蓄力斩、着重强调单发高攻击威力的武器，非常适合“一击脱离”的战斗方式。猎人也可以借助厚重的剑身挡下怪物的攻击，该类型武器的缺点则在于角色持剑时移动过于缓慢。





▲勇敢的女猎人手持毒怪鸟素材制作的新型大剑与雪山领主展开激烈对峙。

太刀

具备较强连续攻击能力的武器，持刀时的移动速度也令人满意。最大特点是将“练气槽”蓄满后可发动攻击高且颇为帅气的“气刃斩”，不过无法进行防御是该类武器的硬伤。

广阔的攻击范围独具魅力





▲拥有紫色斩位的太刀粉墨登场！从该刀的造型上来看，应分属于“黑刀”系列的强力后继形态。

片手剑

拥有顶级的拔刀速度并且能使用格挡的武器，各动作招式之间的间隙也很短，再加上持刀状态下就可以使用道具的特性让它成为初心猎人理想的首选武器。

将灵活的机动力发挥到极致



▲在久违的旧沼地舞台遭遇上雌火龙！猎人手持的水属性片手剑是本作里才出现的新武器，从外观上来看似乎是由盾蟹和镰蟹的素材打造而成？

双剑

从片手剑派生而来，舍弃盾而增加一把剑，为的就是最大限度地提高攻击输出。牺牲格挡能力换来的“鬼人化”攻击具有一口气将目标打倒的能力，由于双剑的利弊明显，只有上级猎人才能熟练驾御。

超强力乱舞攻击 近似于疯狂的



▲同时发动爆破和水幕效果的新型双剑，原属于PC版《怪物猎人前线 Online》（下简称《MHF》）里的“双属性武器”亦将在掌机平台上展现它的独特魅力。

大锤

集中针对目标的头部进行攻击，能将其致晕的武器，这就是大锤。它拥有所有武器类型中最高等级的恐怖攻击力，从需要消耗耐力的蓄力攻击那里可以衍生出多彩的战术打法。



这就是属于男人的武器



◀在《MH2》里为大锤引入的晕厥能力使该类型武器的实用度有了质的飞跃。

狩猎笛

具有高打击性能与优秀支援能力的特殊武器，以演奏不同的乐谱来为同伴附加攻防以及移动速度提升等有利效果，是队伍中的强力后盾。同时它的单兵作战能力也不容小视。

战场上跳动的音符



▲花瓣造型的水属性狩猎笛，期待它的紫色斩味能为小队带来不同于以往的便利。

长枪

出招硬直较长但具有铁壁般防御性能的武器，最大特色在于同时具备有切断和打击两种攻击系统。而消耗耐力发动的猛烈突进在持有较高攻击力的同时也最大限度地弥补了长枪在机动性上的缺陷。



守护同伴的铁壁



◀利用长枪攻击距离上的优势集中攻击目标弱点。



▶新登场雷属性铳枪在对付水龙时会有得天独厚的优势。

铳枪

洋溢着浪漫气息的武器

在有铁壁般防御能力的长枪上追加以火药发动炮击能力的机械枪，无法使用突进，取而代之的则是威力十足的“龙击炮”。铳枪的基本战术都是围绕炮击来进行。

轻弩

利用丰富的弹种进行狙击！



对应弹药丰富，基本不会影响到持有猎人机动力的轻型弩炮。单发子弹的威力不算太强，不过拥有特殊的“速射”机能来弥补攻击力上的不足，在辅助队友方面也将发挥不可替代的作用。

▶利用桃毛兽素材制作的轻弩，需要使用上位素材么？



重弩

可靠的移动炮台

机动力较差且可装填弹药类型较少的重型弩炮，特点在于远远凌驾于轻弩之上的强大攻击火力，并可以通过为枪身附加防御盾牌来获得自动格挡的能力。用它发射各种属性弹药的效果也会更胜轻弩一筹。





◀搬动酷黑枪身的弩炮痛击眼前的轰龙。

弓

不受弓矢数量影响的帅气武器



◀对于岩龙这种行动缓慢的怪物，用远程武器可轻松实现无伤讨伐。



兼备机动性和威力的远程武器，通过装填各种药瓶来取得异常状态攻击效果。除此之外，弓还具有特殊的"蓄力"动作，猎人所射出的弓矢会根据蓄力阶段的不同而呈现很大的差异。

涅科特任务小更新

一手掌管着村长上位任务的猫人涅科特是位颇具神秘色彩的角色，这里为大家带来的是从它那里领取的各种任务的详细规则，请着实记下这些条款，这将有助于猎人展开针对性的狩猎。

眠鸟、熔岩龙前来参见！

希普诺克 ヒプノック

在《MHF》初次登场的眠鸟现转战PSP平台，这是一种拥有橙色羽毛的鸟龙种新贵，它拥有强韧的双脚以及与巨大身体不相称的敏捷速度。眠鸟经常出没于树海之中，善于在空中急速飞降使用双脚攻击，它还能够吐出可怕的睡眠气体，令对手瞬时进入梦乡。

赤羽黑翼之梦魇

眠鸟【鸟龙种】

▼眠鸟拥有能自由在空中翱翔的双翼，它会频繁来回于各个区域与猎人展开周旋。



如何解决被催眠的问题是对付眠鸟的关键！



▶与大怪鸟的啄咬攻击最明显的差别在于跨越度更远且带有强烈的追踪效果，如果不能对招数做出预判，则很难躲开。

▲眠鸟最具威胁的招数——后跃喷洒睡眠气体，如果中招的话有可能会被接续多次睡眠攻击而导致屈死。

“涅科特任务”规则一览

①该类型任务与集会所上位任务比较类似，任务开始时角色的出现位置和支给品的到达时间都由系统随机决定。此外，怪物的行动方式将与集会所G级任务相吻合。

②无论是在地图上采集的素材或是从怪物身上剥取的素材都同集会所上位任务保持一致。

③只有获得领取G级任务资格的猎人才能在此接受旧沙漠等各旧场地的任务委托。

形形色色的“涅科特任务”

任务的等级分为3个阶段



◀从左侧的图中我们可以得知“涅科特任务”接续着前作的村长任务而追加了7★～9★这3个任务等级。看到这里，想必各位老手猎人都按捺不住自己内心的兴奋之情了吧。



偷盗与反偷盗的较量

▶旧沼地讨伐毒怪鸟的任务，各区域内充斥着令人烦恼不已的黑猫。怎么保全好自己身上携带的物品想来是每位猎人首先所必须解决的问题。

以自己的实力来结束这场困兽斗！

▲在斗技场内进行的任务是以残酷而出名的，在封闭的场地内猎人没有多余的逃避空间，击倒眼前的怪物则是他们惟一的目标。虽然从上面信息里无法得知具体狩猎对象是什么，不过若是在这里进行“连续狩猎任务”的话肯定会非常刺激。

沐浴业火的海王

熔岩龙【鱼龙种】

沃尔加诺斯

ヴォルガノス

同样是从《MHF》引入而来的怪物，熔岩龙的出现填补了鱼龙种怪物数量上的稀缺。熔岩龙栖身于岩浆之中，它全身覆盖着冰冷而坚硬的鳞，这不仅能使得它在灼热的岩浆中自由游动，而且还充当了天然的铠甲保护着全身。

▼和水龙使用的直线水幕攻击有所不同，从熔岩龙嘴里喷射的巨大岩浆块在接触到地面时会发生爆碎，猎人极易被溅起的碎石砸伤。





▲有时它也会突然突破地面现身！熔岩龙在鱼龙种中是一个充满个性行动的种类。

战斗前请尽量发动“耐震”技能

▶从原地向上跳起并垂直狠狠砸下的身体重压招数，下落后会伴随强烈的地面震动效果。



STAR OCEAN Second Evolution
スターオーシャン2

文 胧月
美编 小鱼仔

自去年的《掌机王SP》72辑的报道后，由于厂商一直把宣传重点放在《初次启程》上，因此直到最近《二次进化》的进一步消息才渐渐浮出水面。《星之海洋2》无论剧情还是系统都堪称系列作品的最高峰，这次的复刻版无疑是值得期待的。



星之海洋2 二次进化
スターオーシャン2 セカンド エヴォリューション
◆Square Enix◆RPG◆预定2008年4月2日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定
PSP

相关报道 Vol.72 P26

三眼种族的同伴登场！



银河连邦辖区下的行星国家“泰特拉杰涅西斯”的三眼族女性，为了找回冒险中的男友艾尔奈斯特而离开祖国。由于出身名门，性格上多少有些傲气，但为人很是热情。在寻找艾尔奈斯特的途中，她和主人公克洛德相遇。


微笑 生气 不安

CV：田中敦子

▶欧佩拉使用纹章铳战斗。

你有没有见过一个长着三只眼睛的男人？

欧佩拉·维克特拉 Opera Vectra

种族：泰特拉杰涅斯
职业：战士
年龄：23岁
身高：160cm
体重：50kg
生日：8月24日

种族介绍

泰特拉杰涅斯

泰特拉杰涅西斯行星远离艾克斯贝尔星，它的四颗卫星上居住着被称为“泰特拉杰涅斯”的种族。该种族的额头上长着第三只眼睛，他纹章术有着很高的亲和能力。此外，种族内部存在严格的身分制度，每颗卫星都由不同的贵族统治，欧佩拉的维克特拉家族正是其中之一。



▲像欧佩拉和艾尔奈斯特这样拥有宇宙船的人也不在少数。

◀泰特拉杰涅斯的人拥有很强的空间识别能力，适合作为炮击手。



CV：东地宏树

这东西作为研究材料来看，还真是有趣呢

艾尔奈斯特·雷彼得

Ernest Raviede

泰特拉杰涅斯的冒险家兼考古学者，拥有强烈的探究心，着迷于发掘遗迹并从中追求历史的真相。某次因探索遗迹而陷入绝境，幸好被克洛德一行所救。



▲艾尔奈斯特的武器是伸缩自如的鞭子，在中、远距离能发挥强大的威力。随着等级的提升，他所习得的也都是大范围的必杀技。

种族：泰特拉杰涅斯
职业：战士
年龄：35岁
身高：190cm
体重：90kg
生日：8月31日



假如你觉得无人君很有趣的话，那我们一定很合得来！

居住在拉克尔大陆的林嘉镇，喜欢甜食和发明的少女，活泼开朗，好奇心旺盛。平时她会和自己制造的可变形机器人“无人君1号”和“无人君2号”一起，帮助爸爸发明各种东西。







普莉茜丝·F·诺伊曼

Precis·F·Neuuman

CV：钉宫理惠

▶使用背后的涡轮和无人君战斗。





种族：艾克斯贝尔人
职业：战士
年龄：16岁
身高：155cm
体重：43kg
生日：2月29日

12岁便被称为博士，在拉克尔王国的王立研究所开发纹章兵器。性格上完全跟“可爱”二字无缘，不过在和母亲撒娇时还是会恢复成12岁少年应有的一面。

CV：小林由美子



这种东西对我来说太简单了，因为我是天才啊

种族：费尔普尔
职业：术士
年龄：12岁
身高：135cm
体重：36kg
生日：11月25日

里昂·D·S·杰斯特

Leon·D·S·Geeste


通常


微笑


生气



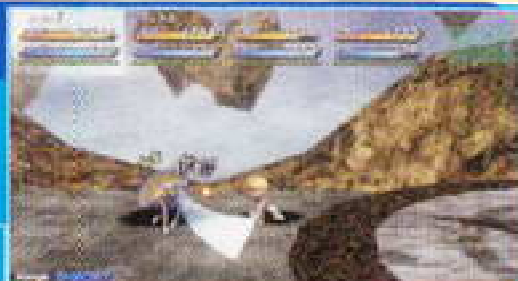
▲里昂性格极为骄纵，加入克洛德的队伍后渐渐崭露出自己的心扉。

战斗系统追加！新要素预览

本次复刻针对原作的改良不光局限于游戏画面和剧本。尽管原作的系统已被誉为系列最高，但本作依然作出了改进，让玩家更充分地享受爽快的战斗。

1.强打

在通常攻击时运用特定的操作可使出吹飞敌人的“强打”，操作方法为：攻击时按下敌人的反方向，接着再同时按下○和敌人的方向。



▶强打成功后角色会跟敌人拉开距离，减少被反击的危险。

2.快捷键

PS版里只有调出菜单才可以使用纹章术，影响了游戏的流畅度。而本作则可以把特定的纹章术设定到L、R的键位上，一方面让战斗变得更加爽快，另一方面也可提高纹章术的使用效率。



3.三段攻击

原作中的通常攻击只能打出一段，但PSP版则扩展为3次连打，玩家可以把必杀技连接在任何一段攻击之后。这样一来，通常攻击和必杀技就能组合成多种攻击方式，扩大了战术层面。



如果世界生了病，就需要能救它的医生吧？

博曼·吉恩 Bowman Jean

CV：藤原启治




通常


微笑


生气

和妻子妮奈一起在林嘉镇经营药店的药剂师，对喜欢的东西一定会研究彻底。正因为这样，他在修行武术后很快就成为了达人。

种族：艾克斯贝尔人
职业：战士
年龄：27岁
身高：175cm
体重：78kg
生日：12月30日

▼身为一名药剂师，博曼利用自己调和出来的火药和毒药战斗，攻击力相当可观。



世界介绍

拉克尔大陆

拉克尔大陆是艾克斯贝尔行星上科技最为发达的地区，首都的研究所里聚集着来自各地的优秀研究员，进行着各种研究与开发。

拉克尔城／拉克尔城下町

筑有厚重的城墙，是大陆上最大的城市。

港口城市希尔顿

拉克尔大陆的大门，充满朝气的城市。

学问之镇林嘉

艾克斯贝尔上惟一一所大学所在的镇子。


▲拉克尔的城下町正要举办武斗大会。

艾克斯贝尔上居住的种族

艾克斯贝尔人：占据星球人口的90%，外表和能力都与地球人非常接近。

费尔普尔：该种族的祖先是猫科动物。也有一些费尔普尔的双亲都是艾克斯贝尔人，不过属于极少数情况。

手机版《前线任务》移师NDS！哈夫曼岛上一段不为人知的历史重见天日！



FRONT MISSION 2089 Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

对于喜欢战棋游戏的玩家来说，"《前线任务》系列"应该是一个如雷贯耳的名字了。这个诞生已经有13个年头的硬派系列一直以来都以厚重的故事和高超的战略性吸引着成千上万的玩家。继去年系列初代作品移植NDS后，又有一款《前线》作品即将在NDS上登场了，这款作品就是曾经在手机平台推出并大受好评的系列外传——《前线任务2089》。

文 雷伊 美编 澄香

前线任务2089 疯狂边境

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS ◆Square Enix◆S・RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

STORY

本作的舞台依然是系列一贯的哈夫曼岛。

由于O.C.U.（大洋共同体，以亚洲、澳大利亚为中心）和U.S.N.（新大陆合众国，以美国、加拿大为主体）两大军事势力在岛上纷争不断，最终导致小岛被一分为二。第一次哈夫曼战争结束19年后的2089年，在岛上两股势力的国境线上，依然频繁上演着小规模的纷争。岛上流言四起，传闻两股势力间即将再度爆发新的大战。仿佛是要有意证明这个传闻属实一样，两军开始不断增强兵力，为了巩固国境防守力量，甚至开始雇用了佣兵。

佣兵开始负责国境戒备任务后不久，就开始连续出现佣兵无故失踪的事件，那些被认为已经死亡的佣兵连尸体都找不到，种种离奇事件接二连三地发生。士兵们到底去哪里了？他们是死亡了，还是逃走了？没人知道真相。在种种猜测不断浮现的同时，一批批新的佣兵仍在被送往岛上……

▶神秘男子奇麦拉，他会是本作中的关键人物吗？







◀本作的故事发生在初代的一年前，玩家要以O.C.U.一方的佣兵部队为视点，调查岛上离奇事件的真相。

▼在佣兵营中可以和队友及其他人员进行交谈，有时说不定会找到事件相关的线索呢。





主人公

风暴 Storm

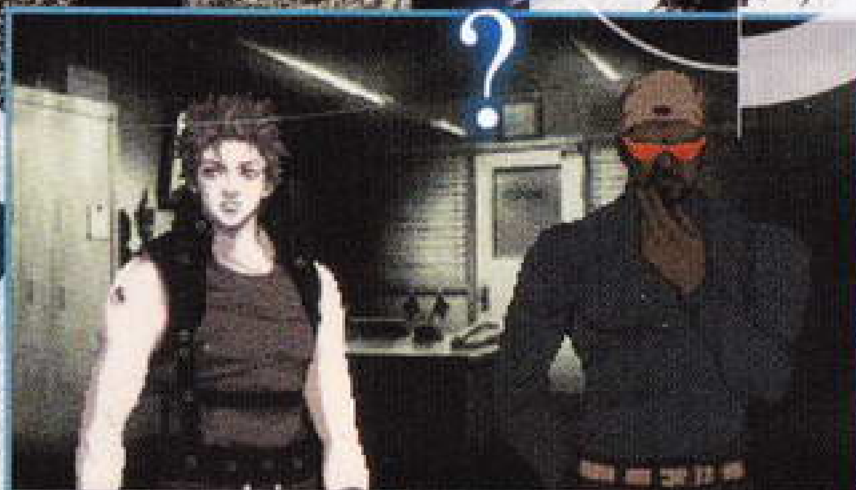
又回想起那段过去了吗？

本作的主人公，U.C.U.佣兵部队步行装甲(ヴァンツァー，简称WAP)的驾驶员。作为一名WAP驾驶员，他有着高超的技术，不管是格斗战还是近远距离的战斗他都非常擅长，几乎无死角可言。对于军事以外的世俗情报漠不关心，右边的肩膀上有个独特的刺青。

ストーム：
オッドアイ、傭兵とは死に方を
選べる職業ではない。

▲风暴是个严肃冷静的男子，平时沉默寡言。

对于暗中行动的黑色部队，佣兵就没有知道真相的权利吗？



▲风暴在战斗方面没有弱点，但他还称自己有着"缺陷"，这个缺陷指的是什么呢？应该和他的过去有关吧。

阵雨 Rain

她以前所在的部队已经全军覆没，现在是风暴小队的副官。由于性格过于认真，所以常常被一些太有"个性"的队员们搞得很郁闷。与外貌有些不符的是，她居然是一位酒量超大的酒豪。在WAP的驾驶方面属于万能型。



▲作为副官，阵雨对队伍中每位成员的性格都了如指掌。

怪眼 Oddeye

左右眼颜色不同的女子，风暴小队的队员，是一位擅长远距离作战的WAP驾驶员。在WAP和枪械方面有着很高的造诣，身体也十分灵活。因为性格开朗，无论和谁都能打成一片。

オッドアイ：
え！じゃあ、宇宙人の技術が
あるんですか？！

▲有时怪眼会突然冒出一些无厘头的话出来，也许这也算是她的魅力之一吧。



如果不保护的话似乎就会坏掉吧，
……真让人担心。



『有敌人！揍他！』
基本就是这样。



冠军 Champ

风暴小队的队员，过去曾经是格斗技的世界冠军，在WAP的作战方面也更擅长格斗战。性格爽快不拘小节，很讨厌失败。一有空就会进行锻炼。

◀冠军有着强壮的体魄，这与他经常参加锻炼是分不开的。

就如前面介绍的一样，本作原本是一款手机游戏。要将手机游戏原封不动地移植到NDS上，相信许多玩家是不会轻易买账的。厂商也非常明白这个道理，因此这次的NDS版得到了全面的进化，新加入的要素也非常多。游戏在画面上经过了全部重新绘制，对剧情进行了修正，角色的设定也进行了变更。

NDS版新要素 加入剧情插画

NDS版的《前线任务2089 疯狂边境》在交代剧情的时候，加入了手机版中所没有的事件插画。在发生重要事件的时候，均会有专门的相关美图插入。有了插画的渲染，玩家对剧情的投入程度无疑会变得更高。



▲在初代中登场的维因格准将在本作中还会登场，这是他在发表演讲时的插画吗？

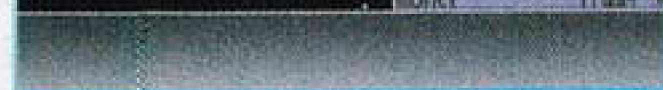


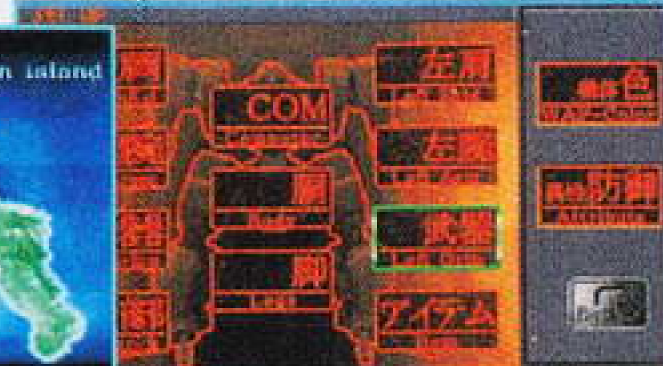
▶怪眼和冠军的面部特写画面，他们遇到了什么棘手的事情吗？

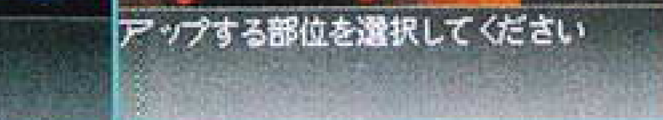
NDS版新要素 更具直感的操作

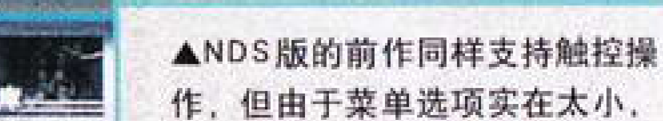
NDS版的本作比起原来的手机版来，不仅在画面上进行了进化，在操作方面也得到了改良。游戏完全对应触控操作，并且从目前已经公布的图片中我们可以发现，下屏中的一些选项和文字都变得更大了，更加便于点击操作。另外，游戏同样支持按键操作，以迎合传统玩家的需要。

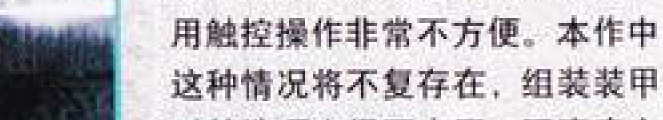


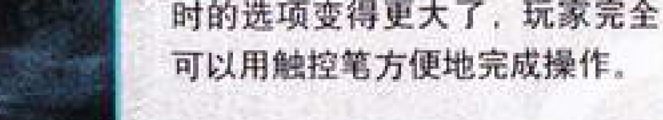


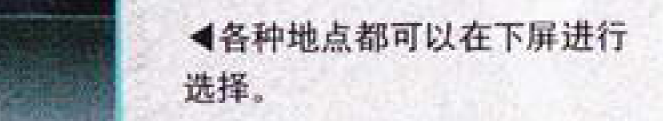










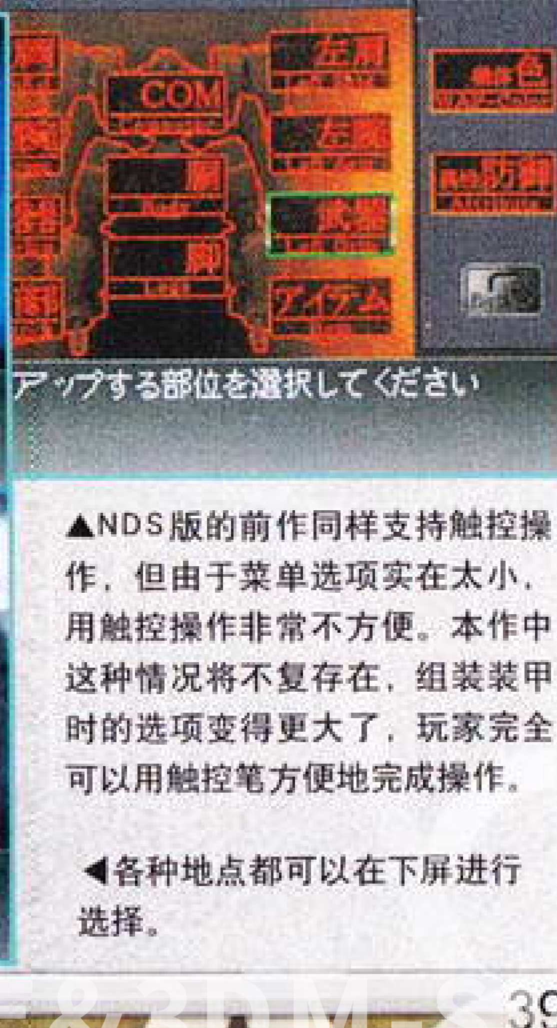




战斗画面充满魄力！







▲NDS版的前作同样支持触控操作，但由于菜单选项实在太小，用触控操作非常不方便。本作中这种情况将不复存在，组装装甲时的选项变得更大了，玩家完全可以用触控笔方便地完成操作。

◀各种地点都可以在下屏进行选择。

文 雷伊 美编 咕噜

由猪股睦实重新绘制的封面图公开！



重生传说

テイルズ オブ リバース

◆NBGI◆RPG◆预定2008年3月19日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

相关报道 Vol.73 P42

本作移植自2004年PS2上的同名游戏，是“《传说》系列”正统作中的第6款作品。由于进行了不少全新的尝试，玩家对于原作的评价两极分化非常严重。这次的PSP版加入了一些新要素，并且应该会像PSP版的《宿命传说2》一样在细节方面进行更为人性化的调整，说不定以前不喜欢原作的玩家在玩过PSP版后对它的看法会有所改变呢。

纯2D的画面

不算重制和移植作的话，《重生传说》算得上是“《传说》系列”中最后一款纯2D的正统作品。游戏中的城镇、迷宫等都用精美的2D画面进行了描绘，细致而温馨。



三线战斗系统

虽然《重生传说》是一款2D游戏，但由于引入了三线战斗系统，游戏依然带给了玩家很强的空间感。在保持了系列一贯的高动作性的基础上，在系列中独一无二的战斗系统也使本作变得更具战略性。





玛奥

CV：渡边明乃

因为某起事件而丧失了记忆的少年，将一直以来保护着自己的尤金视为父亲般值得信赖的人物。

尤金

CV：石冢运升

浑身黝黑的兽人族男子，拥有着高大的身材、强壮的身躯以及冷静的判断力，是一位让对手心惊胆战的战士。

PSP版新要素 敌方角色CUT IN追加

秘奥义可以说是"《传说》系列"的一个传统了，秘奥义不仅威力巨大，而且发动效果极具魄力。不过在PS2版的《重生传说》中，只有我方角色才拥有秘奥义的CUT IN画面，敌方角色是没有的。即将发售的PSP版将弥补这个遗憾，众多敌方的BOSS级角色在发动秘奥义时也将加入全新的CUT IN画面，让战斗更加具有观赏性。

暗之圣兽 伊冯

四星之一 米丽萨

PSP版新要素 斗技场

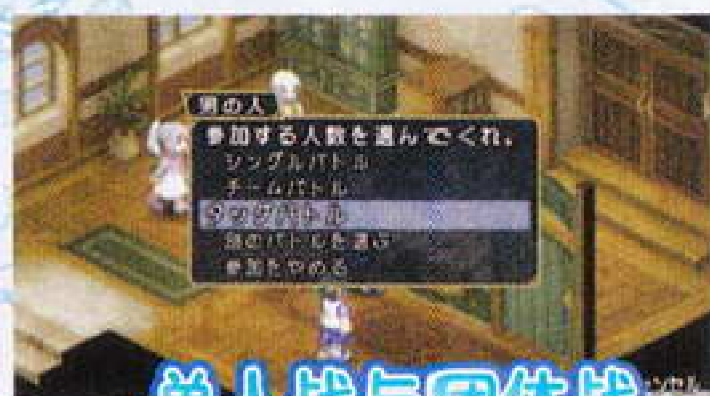
斗技场曾在多部《传说》作品中出现过，系列的老玩家应该已经非常熟悉了。不过在PS2版的《重生传说》中，斗技场却并未登场，让系列粉丝失望不已。好在即将推出的PSP版中斗技场将会重见天日，喜欢挑战极限的玩家不用担心玩得不够尽兴了。

丰富的战斗规则



◀如果能在15秒内获得胜利的话就可以得到全部宝物。

单人战与团体战



◀玩家可以选择单人战或者团体战来进行挑战。仔细看菜单中还有一项"其他战斗"，这会是什么特殊的战斗类型呢？



▲斗技场中也有许多连续战斗。连胜次数越多，得到的奖品应该就越丰厚吧。

连称号都可以获得哦！



◀在斗技场挑战成功后，不仅可以获得奖金，还可以获得称号。在获得称号的同时，角色的能力也会提升。

丰厚的奖品



▶有的比赛项目所设置的奖品不止一种，你可以一次性将它们全部拿到手吗？

阿妮·巴斯

CV：矢岛晶子

看上去拥有不凡气质的少女。一直以来的愿望是成为一位医者，不过因为某些原因，她暂时放弃了自己的梦想，现在正全力追寻着某位兽人的踪迹。

提特雷·克洛

CV：山口胜平

血气方刚的青年，最讨厌拐弯抹角的事情，是队伍中的气氛制造者。

希尔妲·兰布林格

CV：大原さやか

冷艳的美女，是一位出色的占卜师，使用塔罗牌参加战斗。她的身上似乎隐藏着某个不可告人的秘密。

来自未来的人形机器人

声优：铃木麻里子
出自作品：《异度传说》

KOS-MOS

从遥远的未来世界转移到"无限边境"的人形机械人。正式名称为"对'灵知'专用人形扫讨兵器KP-X"的"版本4"，因为自身操作系统的缘故并不具备人的感情，虽然是这样，但她偶尔还是会做出颇具人情味的事。

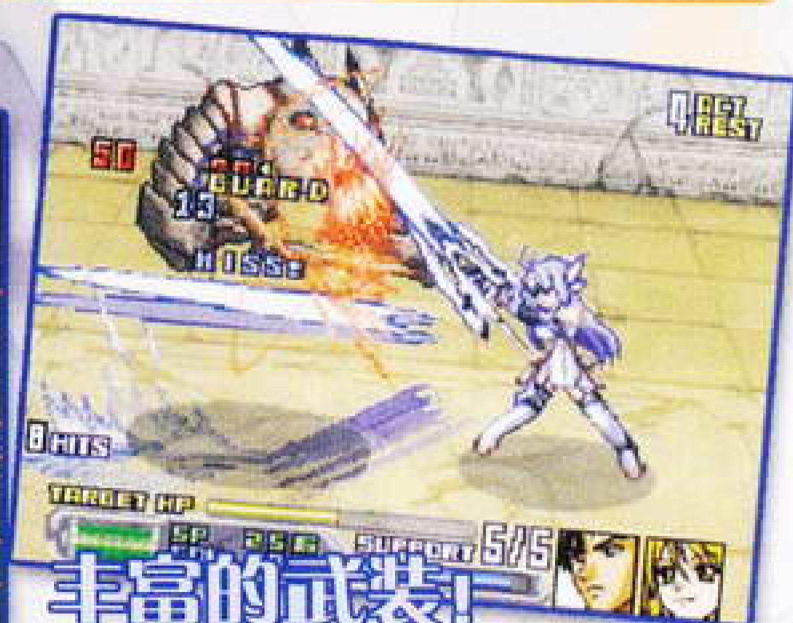


在本作刚公布不久，眼镜厂就不断有新消息放出，这次的报道里除了明确了发售日期外，还公布了3名新角色，或许有不少玩家一眼就认出他们是谁了，还不知道的读者就赶紧看一下这次的报道吧。 文 乌冬 美编 澄香

无限边境 超级机器人大战OG传说
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ
NDS ◆Banpresto◆RPG◆预定2008年5月29日◆日版
◆1人◆容量未定◆5800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.81 P26





丰富的武装！

▲KOS-MOS装备有格林机关枪、长剑、光线兵器等武器，绝对是战斗时的主力人选。

◀和同为人形机器人的艾冼一样，在发动必杀技的时候，KOS-MOS胸部的装甲会打开。（乌冬：为什么非得是胸部装甲？）

命运的相遇



▲和主人公哈根对话的KOS-MOS、零儿、小牟三人，他们到底和本作的故事有着怎样的联系？

异世界角色齐聚一堂！

不久前Banpresto正式被并入NBGI，这意味着两个厂商在经营业务之间将会有更多的联系，当然，身为玩家，我们最关心的还是两个厂商在合并之后，在游戏制作方面会有哪些新的表现。正好在本作中，我们就可以看到那些来自NBGI方的角色了，随着游戏流程的推进，玩家将会和他们相遇，并结为同伴一起在无限边境里进行冒险。

『森罗』特工 有栖零儿

声优：井上和彦
出自作品：《NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战》

隶属于对应超常现象的政府机关"森罗"的特工。在调查时空扭曲现象(ゆらぎ)时，被转移到了"无限边境"来。使用父亲留下的武器"护业"进行战斗。

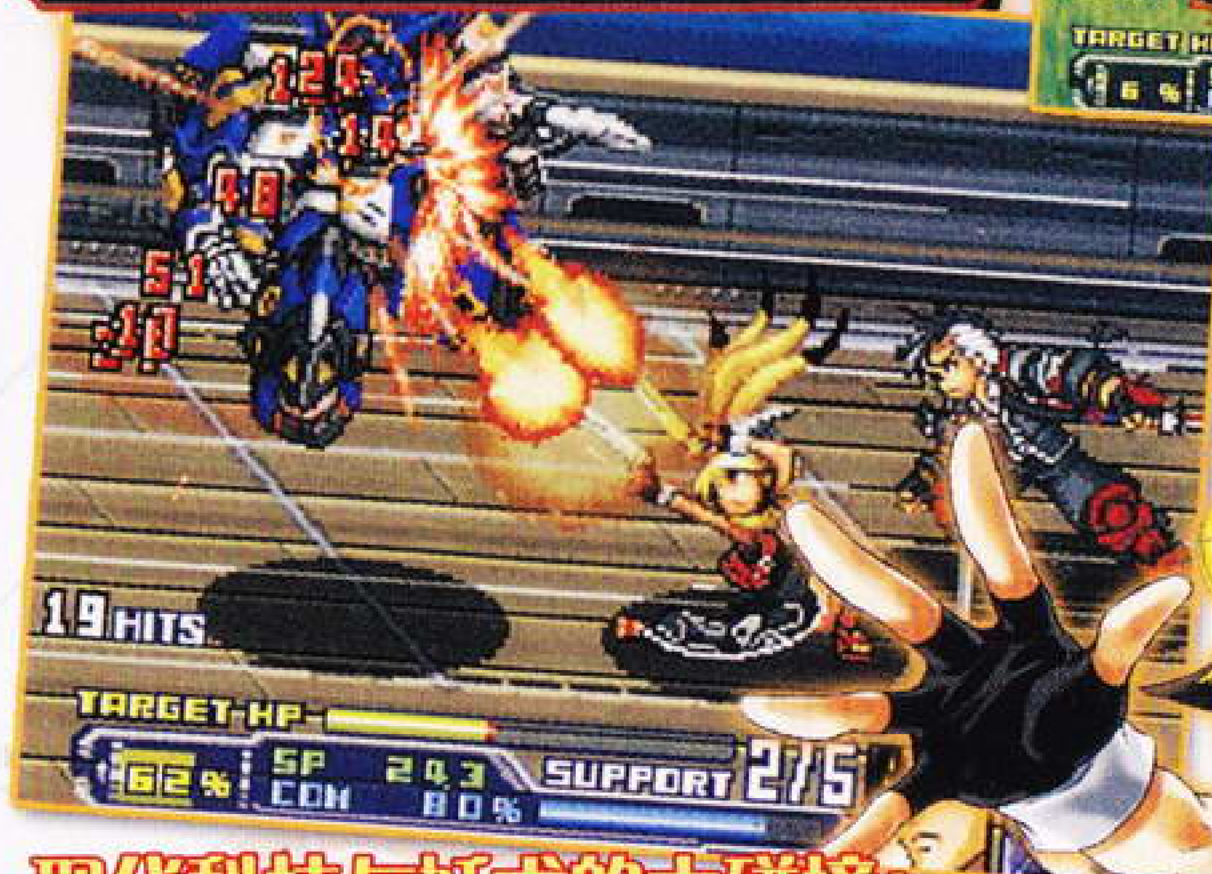


▲零儿的大魄力Cut in！即使是在紧张的战斗中他都保持沉着冷静的头脑，是个值得信赖的同伴。



为了回到原来的世界而战斗

▲"护业"里包含了日本刀、短刀、霰弹枪、手枪四种武器，使用者在战斗时可根据需要切换。



现代科技与妖术的大碰撞！

▲小牟的双枪连射，出现在一旁的零儿难道是想做连协攻击？

百年仙狐 小牟

声优：南央美
出自作品：《NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战》



▶小牟发动仙狐妖术『鬼门封じ』，中招的敌人毫无还手之力。

看上去是一个很年轻的小女孩，实际上是765岁的狐妖。同样是隶属于对应超常现象的政府机关"森罗"的特工，同时也是零儿的拍档。精通枪法、剑术和妖术等丰富的作战方式。

忍法啊！刀匠啊！帮助我将敌人湮灭吧！



文 宇轩　美编 咕噜

忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

NDS ◆Tecmo◆ACT◆预定2008年3月◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.62 P47/Vol.73 P48/Vol.75 P40/Vol.79 P40

《忍者龙剑传 龙剑》即将在下个月发售，玩家们对于游戏的关注度也随之上升。本次前线主要介绍的是有关忍术和刀匠的新情报，另外女主角红叶的谜团也初露眉角。让我们一起来看一看吧。



隼龙与红叶

“隼之里”被袭击的凄惨事件后半年，复兴的隼之里又遭受到了新的灾难。卑劣至极的地蜘蛛一族不仅洗劫了村庄，还绑架了女忍者——红叶。为了救出她，隼龙踏上了新的挑战之路。

书写梵文后发动忍术！

所谓忍术，说通俗一点即为忍者的超必杀技。由于其压倒性的攻击力，在“《忍者龙剑传》系列”中，一直被当作“保险”使用。本作中的忍法除了攻击之外，还被赋予了解谜的能力，不过发动前必须在限定时间内在屏幕上正确地书写出梵文才行。一旦超出限定的时间或者书写错误，忍术的发动即告失败。迅速、沉着与冷静是每一位忍者都必须具备的素质。



▲在书写梵文的时候，左屏画面的隼龙也会做出各种结印的动作。



稻妻之术

红叶的忍法？





◀在这张图片中，我们可以看到红叶也有专用的忍法界面。难道这表示除了隼龙之外，玩家也能够操纵红叶？

▼旋风之术，诱导一个旋风将敌人全部吹散。



◀最初只能集中攻击一名敌人的忍法，强化后也有复数攻击的可能。

使用忍法消灭敌人！



旋风之术

放出神一样光芒的名剑





▲作品中出现了隼龙面对神龙的画面，这是否和龙剑有关呢？

龙剑

历经数次魔神大战的传说中的名刀——龙剑，现在被“龙之一族”的末裔所拥有。当初魔刀“黑龙丸”将世界陷入黑暗之时，就是这把剑和隼龙拯救了世界。

命运轮回中的“龙之巫女” 吴叶



在隼之里被袭击后下落不明的吴叶，拥有着极为强大的魔力，自小便被人称之为“龙之巫女”。而被地蜘蛛一族拐走的红叶，有着和吴叶极为相似的外貌。她们之间的谜团只有到游戏发售时才能被解开了。

强化忍法和购买道具的场所

在游戏中，使用打倒敌人后出现的黄魂即可购买各种道具，也可以用它们强化忍法和龙剑。



传说中的刀匠 村正

经营武器店的老人，精通东西南北的各种武器与道具。曾经多次帮助过隼龙。

体力上升！



▲“九字神珠”是一种能够增加体力上限的道具。除了能在刀匠那里购买外，也可以在游戏的各个隐藏角落发现。



▼在刀匠那里购买秘传书即可习得新的忍术。

▲本作中，龙剑也可以进行等级强化，以便应对各种强力的敌人。

全世界Wi-Fi排名

本作和《忍者龙剑传ε》一样对应全球Wi-Fi排名，玩家挑战的成绩会被实时地传送到网上。这样会不会引起新一轮的竞争热潮呢？

ドラマチックダンジョン
サクラ大戦 ～君あるがため～

本作延期将近一个月，之前的几次报道都着重围绕游戏的战斗部分做了详细介绍，而作为"《樱战》系列"不可缺少的战斗前AVG部分则备受老玩家的关心——这个部分甚至比战斗更为重要。目前可以确定的是，本作的AVG部分虽然不敢保证与正统的几作平分秋色，但该有的内容一个不少。此外，系列标志性的LIPS系统也在NDS的独特机能下得到扩展。

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你
ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため

NDS ◆SEGA ◆RPG ◆预定2008年3月19日 ◆日版 ◆1～4人 ◆容量未定 ◆4800日元 ◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.72 P31/Vol.78 P38/Vol.79 44

文 胧月 美编 澄香

巡逻！每天都是"禽人节"

撇开弱气的大河新次郎不谈，大神一郎向来为自诩"正直"的纯情玩家所不齿。利用自己的特殊身分追着女生走街串巷，甚至尾随至卧室的卑劣行径不但没有任何报应，反倒促使他的威望和人缘节节提高——没错，这个部分就是"《樱大战》系列"的精髓所在。本作依然保留了这部分的内容，和前作有所区别的是，街道或剧场里发生的各种事件不再仅仅只影响角色好感度和连锁事件，更可以获得对冒险有利的道具。当然，就算没有这些有利的效果，仅仅和女生们对话也足够有趣了。



▲巴黎华击团的总司令格兰·玛，她会赠送给玩家道具。本作中的道具除了别人的馈赠和迷宫内的拾取外，也可以从不定期收到的邮包里得到。

▶▼帝都的榊原有里和纽约的吉野杏里，这些剧院看板娘虽然不直接参加战斗，却依然是非常重要的角色。如果玩家和她们搞好关系，也会获得很多实际好处。





和各位配角们也要好好相处

用麦克风呼叫角色的名字！

大神在剧场的舞台后和某人相遇，玩家对着麦克风喊出不同的角色名，紧接就会发生和该名角色的对话。





◀▲被喊到的女性角色对大神的信赖度能得到提高。

天人交战

浴室是系列游戏一贯的邪恶场所，这里是对玩家道德是否高尚的一道测试题。作为一个血性男儿，选择"身体不由自主地向浴池移动"是合情合理的，可作为一名队长毕竟还是应该管好自己——这里便体现出S/L大法的伟大之处。



能力提升

战斗升级并不是游戏里提高角色能力的惟一方式。如图就是纽约华击团队员萨吉塔事务所附近的爵士音乐吧，听过这里的曲子后大河的能力获得提升。



装备强化

巡逻时还可以把身上的装备交给各个华击团的技工以及纽约中华街的王先生，让他们强化这些装备。强化装备需要消耗金钱。



NDS版特有的LIPS登场！

所谓LIPS，是要求玩家在限定时间内做出选择或完成特殊操作。根据选项和操作的完成度，队员们的信赖度会发生各种变化。信赖度不仅影响到剧情发展，也会影响到该名队员的战斗能力。NDS版的本作在秉承系列前作众多LIPS的基础上，又加入全新的"触摸LIPS"和"老虎机LIPS"。

触摸LIPS

使用触控笔答题，玩家要把方框中运动着的文字重新排序后组成词语。各个LIPS里文字的运动速度会有所差别，运动得越快相应答题难度就越高。

▲新次郎受到杰米妮的发问，赶快帮他回答吧。



◀战斗结束后，熟悉的"胜利的POSE"居然也要通过触摸LIPS来完成。

老虎机LIPS

使用触控笔点击快速转动着的老虎机，转出三个相同的图案就能获得大笔好处？



▲队员的头像也出现在老虎机里，这是讨好女生的好机会吗？



▶购物过后顺便试试自己的手气。

“《东京魔人学园》系列”以精美的人物设定以及独特的学园风格曾获得过不少日本玩家的青睐，但在国内，接触过该系列的玩家其实并不多。如果不算拥有相同世界设定的《九龙妖魔学园纪》，“《东魔》系列”自2004年PS2上复刻的《东京魔人学园外法帖 血风录》发售以来已经有近4年没有推出过游戏新作。在系列诞生10周年之际，原PS平台的系列第一作即将在NDS上进行复刻，希望近几年来人气有些下滑的该系列能够借着这次复刻的东风重焕生机吧。



『《东魔》系列』初代作品移植NDS

文 雷伊 美编 小鱼仔

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

NDS ◆MMV◆SLG◆预定2008年夏◆日版 ◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

感情输入系统

“感情输入系统”是“《东魔》系列”的一个特色。对于游戏中角色们的问话，玩家可以通过按键来作出不同的反应。根据玩家反应的不同，游戏角色对玩家的态度也会发生变化。





▲根据玩家的反应，角色的好感度会发生变化。根据好感度的不同，后面的故事也会发生变化。

AVG部分

本作主要由AVG部分和SLG的战斗部分构成。在介绍剧情的AVG部分中，很多图片都进行了重新优化，看上去更加自然柔和。



◀事件画面进行了优化，相信就算是玩过PS版的玩家也有在NDS上重玩一遍的动力。

SLG部分

本作的战斗画面活用了NDS的双屏功能，一些体型巨大的BOSS都会贯穿于上下两个画面，看上去非常有魄力。



战斗画面活用NDS双屏



醍醐雄矢

令附近的小混混们闻风丧胆的男生。虽然是格斗技的达人，却非常头疼幽灵和怪谈之类的东西。

蓬莱寺京一

剑道部的主将，以“好男人”自居。虽然在女生面前表现得有些轻浮，但是对朋友却非常真诚。

美里葵

真神学园的学生会长，大方漂亮的她在学校中很有人气，被仰慕者们称为“学园的圣女”。

樱井小蒔

弓道部的主将，活泼开朗的她看上去像个假小子，弓道水平之高毋庸置疑。

鼠年话鼠

米老鼠的掌上迪士尼王国



我只希望人们不要忘记一件事，那就是一切都开始于一只老鼠。

——华特·迪士尼

2008年11月18日，米老鼠将迎来自己的80岁生日，而非常凑巧的是，今年又是我国的农历鼠年，于是，农历鼠年《掌机王SP》的第一篇"专题企划"，我们就一起来聊聊掌机上的米老鼠，以及与之相关的迪士尼游戏。

文 罗纳尔南
编 马修
美编 紫枫





1928年11月18日，世界上第一部有声动画片《威利号汽艇》在美国公映，片中的主角是一只有着大圆耳朵、穿靴戴帽的小老鼠。他虽然没有说什么台词，但是随着轻快的音乐而跺脚、跃动、吹口哨等可爱的动作和形象博得了观众的喜欢，这个小老鼠的形象随之一炮走红，仅仅一两年过去，它就成了举世闻名的卡通形象——它就是大名鼎鼎的米老鼠。



以米老鼠为开端的迪士尼，此后在世界动画片影坛上独树一帜。从1933年至1969年，华特·迪士尼本人便获得各种奥斯卡奖牌35枚，成为“得奥斯卡奖最多的人”。随后的1955年，他在美国西海岸的洛杉矶市创办了著名的“迪士尼乐园”，吸引了亿万游客。随后整个迪士尼王国迎来了迄今为止都不曾消退的繁荣，难怪华特·迪士尼会动情地说：“我爱米老鼠胜过我认识的每一个女人。”

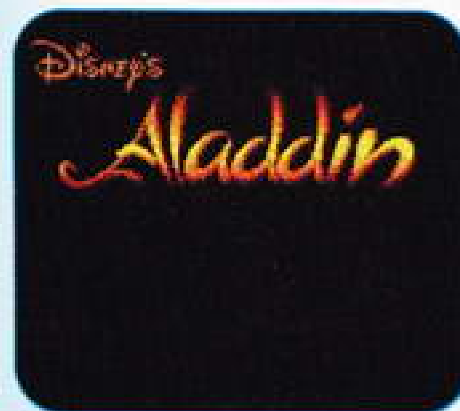
如今的迪士尼作为一个庞大的娱乐产业，所涉足的领域令人叹为观止，动漫、影视、音乐，甚至是游乐园，不一而足。而作为娱乐产业重要分支的游戏产业自然也不会错过。在我们熟悉的掌机上，迪士尼的游戏更是一个重要的游戏系列，从最初GB与GG的两强争霸，到GBC的完全胜出，再到GBA的一家独大，乃至如今的次世代掌机之争，迪士尼游戏一直活跃在我们的视线之中，接下来就让我们全面地来回顾一下从GB诞生至今，迪士尼游戏在掌机上一路走来的历程。

GB/GG时代

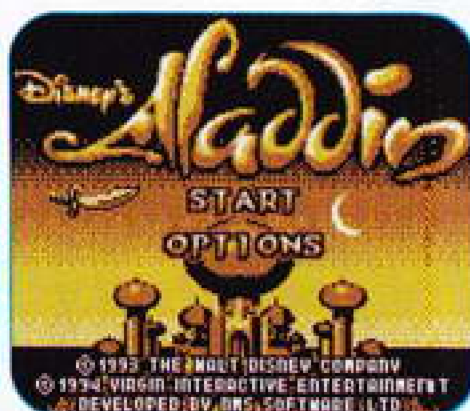
第一次两强之争下的迪士尼游戏

每个领域都会有一对互相攀比的对手，这样才能互相提高，最初的掌机时代也不例外，在刚刚迎来可以换卡的掌机时代时，大批的可更换卡带掌机涌现出来，而最终经过市场和时间的考验后，有两款机器脱颖而出，他们分别是任天堂的Gameboy和世嘉的Game Gear。前者凭借超长的可使用时间傲视群雄，后者则以当时较为先进的彩色液晶屏出类拔萃。两台掌机除了硬件上的较量，软件的对垒也互不示弱，除了《马里奥》、《索尼克》这类绝对各有所属的自家招牌游戏，一些相对中立的游戏系列也成为必争之物——迪士尼游戏便是其中之一。

具体到两台机器上的迪士尼游戏，这一时期的迪士尼游戏开发厂商非常繁杂，从知名大厂Capcom到昙花一现的Sunsoft，大大小小的厂商争相去取得迪士尼的授权开发迪士尼题







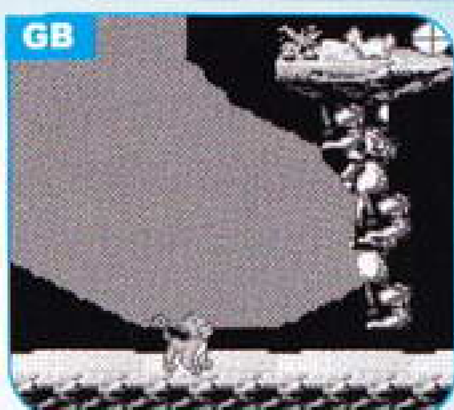


▲GG版和GB版的对比





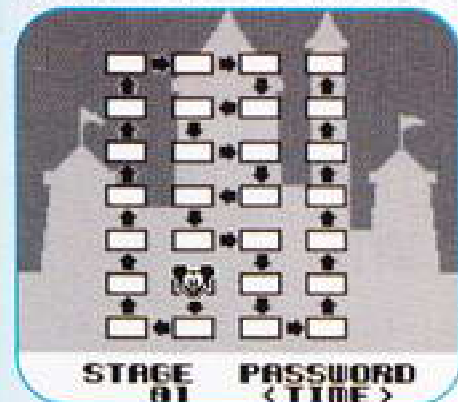


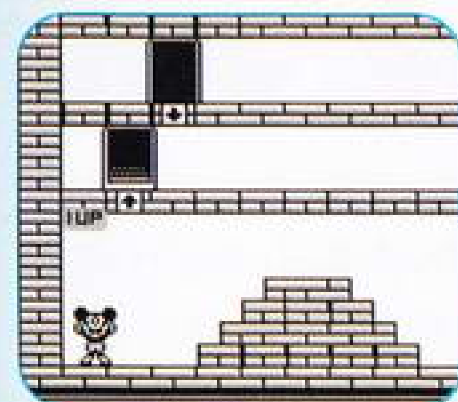
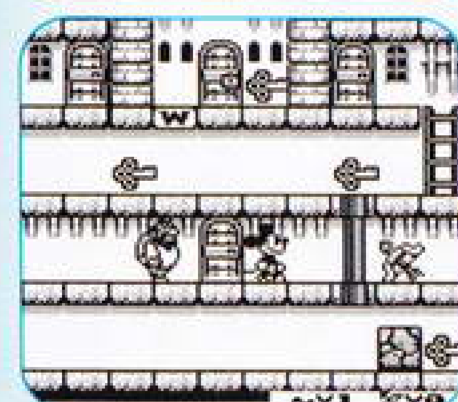


▲《狮子王》的对比，GG的彩色优势尽显无疑

材游戏，而且在两台机器上很巧妙地维持了一个平衡，绝大多数游戏都推出了双版本，这以动画电影改编的作品尤其鲜明，《狮子王》、《阿拉丁》便是其中两个鲜明的例子。

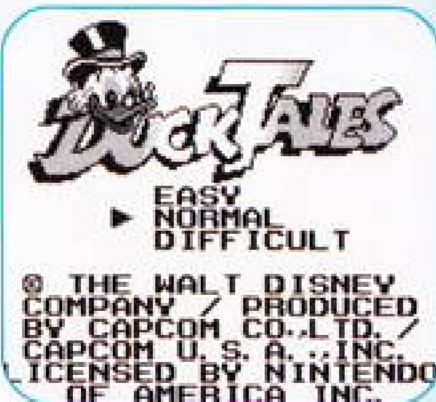
虽说是双版本，但是因为机能及显示上的差距，游戏的内容还是有较大差别的，如果抛开其他外部因素（如电池续航能力），仅仅从软件水平上衡量，GG版无疑胜出一筹。以《狮子王》为例，GG版的操作感丝毫不亚于同时期的MD版，画面上也只是MD的轻微缩水版；GB版则不然，虽然游戏画面在当时的GB主机游戏中已经属于上乘，但是比起GG版还是有很大的差别，游戏的手感更可谓是一塌糊涂，既没有日版ACT的顺手，也没有美式ACT的流畅，在双版本游戏的较量上，GB版全面败下阵来。除了上述两款作品，GB和GG上登场的电影动画改编游戏还包括《钟楼怪人》、《风中奇缘》、《小美人鱼》、《皮诺曹》等等，这些家喻户晓的电影动画明星都曾在两台主机上有过活跃的表现。



▲"《米奇老鼠》系列"实际游戏画面

好在GB更有不少出奇制胜的好东西，这一点也在GB的迪士尼游戏中也得到了充分的体现，GB上大量原创的益智类游戏让GG自愧不如，这些游戏因为小巧简单，不仅博得了迪士尼爱好者们的好感，同时也让迪士尼爱好者以外的玩家欣然接受，像著名的益智游戏"《米老鼠》系列"和小游戏合集的"《东京迪士尼乐园》系列"，就是GB独占且口碑极佳的作品。前者的"《米老鼠》系列"更是在GB主机上前后推出了5部作品，这款简单的寻找钥匙开锁拯救女主角美妮的游戏，因为一度热销，制作厂商甚至在此后又推出了这个益智系列的另一个版本——主角米老鼠被替换成了华纳公司的兔八哥。





除此之外，两台机器上还有以传统迪士尼人物为主角的游戏登场，（注：所谓传统迪士尼人物，就是以米老鼠和唐老鸭为代表的鸭子家族等这一系列卡通形象，包括电影版中白雪公主、花木兰这类电影人物。）像GB上的《史高治》、《飞天德》等等，笔者本人倒是觉得这些由小厂商制作的纯ACT游戏性非常不错，虽然这些游戏的名声和他们的主角一样，都不算响亮。



▲这就是史高治大叔和三只小鸭。



▲封面为三只小鸭的中文版《米老鼠》杂志。

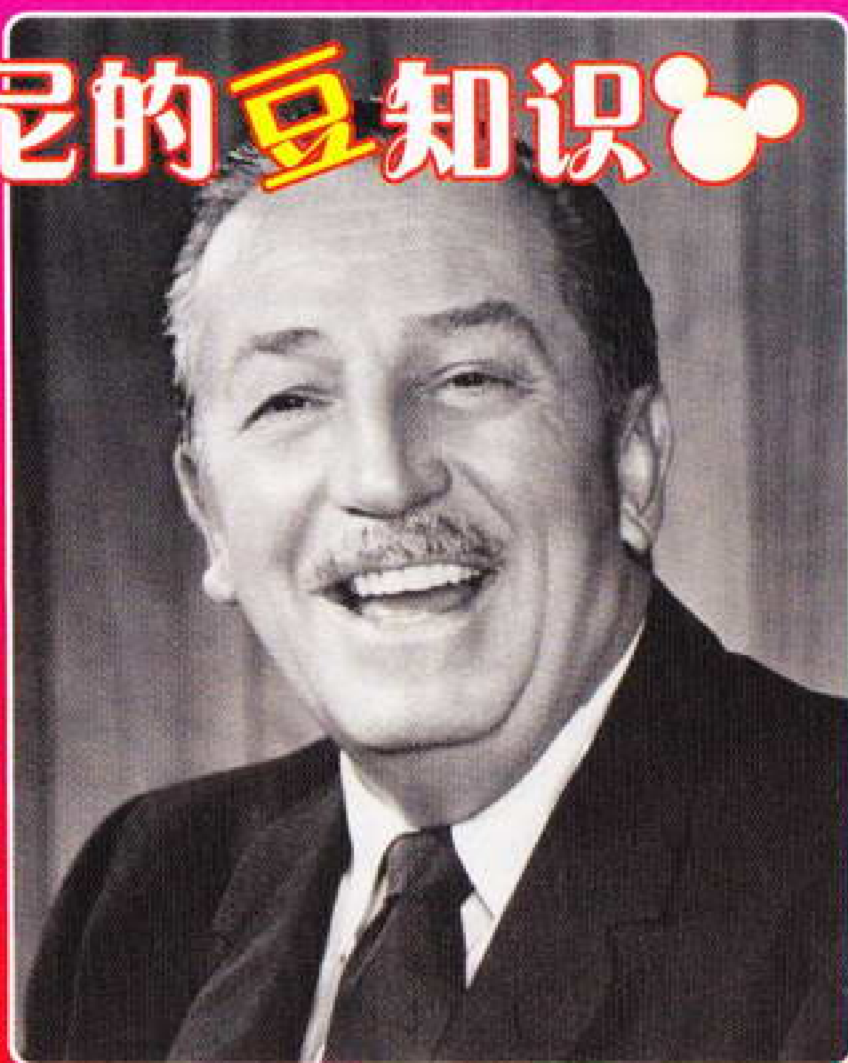
当年两大主机的较量想必大家都知道了，GB在这场争斗中凭借一款《俄罗斯方块》将GG打败，并最终凭借神奇的怪物软件《口袋妖怪》取得了掌机界的统治地位，这以后，掌机上的迪士尼游戏就真正变成了GB上的迪士尼游戏，而GG上再没有推出过一款。

此外，这一时期（20世纪80年代末到90年代中后期）的迪士尼在动漫领域正值巅峰期，尤其在我国，从中央电视台引进的动画片《米老鼠和唐老鸭》，到官方中文《米老鼠》杂志的诞生，越来越多的中国人熟知了米老鼠、唐老鸭、高飞狗等形象，每年一部的迪士尼动画大片也成为全国各地影院必备的大餐，尤其是《花木兰》，更前所未有地以中国民间故事为题材改编，迪士尼动画电影迅速打开了中国市场，当然，《花木兰》的游戏很快也在GB上发卖，只可惜游戏的素质并没有像动画那样精彩的表现，可以说是一款不折不扣的敷衍作品，完全是应景之作。

WALT DISNEY 迪士尼的豆知识

华特·迪士尼

华特·迪士尼是华特迪士尼公司的创始人之一（另一个是他的哥哥）。他是世界著名的电影制片人、导演、剧作家、配音演员和动画师，同时也是著名的企业家与慈善家，开创了主题乐园形式。华特·迪士尼创造的诸多形象为全世界的人们所熟悉：白雪公主、木偶皮诺曹、米老鼠、唐老鸭……他一生获得了35个奥斯卡奖、48个奥斯卡奖提名和7个艾美奖，是世界上获得奥斯卡奖最多的人。华特迪士尼于1966年12月15日因肺癌医治无效去世，临终前还在为佛罗里达华特迪士尼世界操劳，该主题乐园于他去世的几年后开幕。



▲华特·迪士尼，果然很像米老鼠。

GBC时代

与掌机一起过渡的动画经典



在黑白GB统治了掌机业界近10个年头之际，又有两家游戏厂商卷入了和Gameboy家族对掌机市场的争夺中，他们分别是SNK的NGP和Bandai的WS。虽然在发卖之初，二者对GB市场的冲击有目共睹，不过随着彩色版Gameboy——GBC的降临，任天堂再次轻而易举地夺回了掌机市场的头把交椅，虽然NGP和WS也迅速推出彩色版来应战，但是一切都于事无补。在迪士尼游戏的把持方面，GBC出现了前所未有的一家独大，作为挑战者的两台掌机上，没有一款迪士尼游戏发卖。

不过一家独大也有缺点，那就是缺乏竞争，导致游戏厂商不思进取，千篇一律。GBC上的迪士尼游戏有相当一部分是改编自每年播放的迪士尼动画电影，因为这个时候各类日本卡通和游

戏人物已经具备了相当的人气，米老鼠等典型迪士尼形象人气则大不如前。而随着动画电影规模的进一步扩大，游戏厂商们也纷纷弃暗投明，制作了大量根据动画电影改编的ACT作品。所以这个时期的作品几乎被THQ、Ubisoft等几个厂商瓜分。日本厂商开发的迪士尼作品、有米老鼠等经典形象登场的作品寥寥无几。





▲本作在GBC的画面中实属上乘。

就像GBC是作为GBA发卖之前的一台过渡机种一样，GBC时代的迪士尼游戏也具备了这样的特点，画面的彩色化、细致化成为潮流，育碧公司开发的《唐老鸭历险记》便具备了这些要素。在不久之后的2001年，《唐老鸭历险记》的续作也在GBA上发售，可以看出来相当一部分GBC上的迪士尼游戏都是为日后真正升级意义上的主机——也就是后来的GBA版做实验。除了这款《唐老鸭历险记》，《阿德日记》等由动画电视剧改编而来的游戏作品在日后也都成为GBA上迪士尼游戏的主流，然而有个无法回避的事实是，GBC本质上只是GB的彩色版，较低的机能开发出的游戏不足以有质的飞跃，所以除了这款《唐老鸭历险记》可圈可点之外，像《阿德日记》等其他为GBA做实验的作品只能说是勉强可以接受。

前面提到这一时期的迪士尼游戏，绝大多数是由电影改编而来，而这些迪士尼游戏也可以分为两大类，一类是改编自当年上映的一部电影动画，配合电影造势发售，如《怪物公司》、《102只斑点狗》等。第二类则是经典回顾，不过经典回顾这一类本身又可以分为三个小的类别，第一类是《白雪公主和7个小矮人》这样多年前的经典动画的游戏化再现；第二类则是黑白GB版的彩色重制版，如《狮子王》、《阿拉丁》的彩色重制版，不过除了加强了画面之外毫无新意；第三类则是改编延伸，比如以《玩具总动员》主人公之一为主角的ACT《巴斯光年》，和同样是《玩具总动员》延伸而来的《玩具总动员卡丁车》等，这类游戏倒是让人眼前一亮，只可惜这些有创意的游戏止步于GBC时代，未能在此后的GBA时代发扬光大。



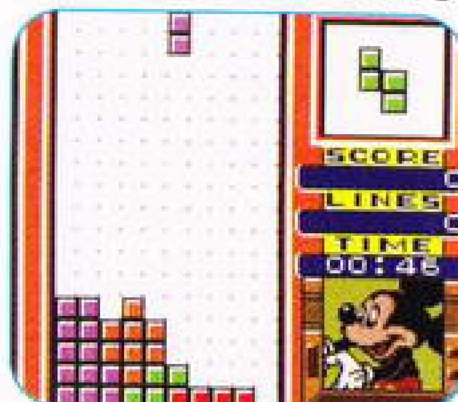


▲GBC重制版《狮子王》的游戏画面还是不如GG版



▲巴斯光年在卡丁车比赛中。

另外特别值得一提的GBC版迪士尼游戏还有三款。其一是《米奇的俄罗斯方块大冒险》，游戏巧妙地将米老鼠、唐老鸭等角色融入俄罗斯方块游戏，加入了丰富的模式。除了最正统的玩法，玩家还可以和CPU以及朋友联机对战，故事模式中可以选择米老鼠、唐老鸭、美妮以及高飞狗4个角色，在地图上移动可以遭遇其他著名角色，靠近他们按A键对话就可以进行挑战。另两款是音乐游戏《DDR GB之迪士尼篇》和《迪士尼音乐小品》，前者和《米奇的俄罗斯方块大冒险》一样，也是一款将迪士尼经典形象融入热门游戏的作品，"《DDR》系列"是当时很火爆的音乐系列游戏，所以真的说不好是谁沾了谁的光。不过游戏的素质确实非常之高，几乎所有耳熟能详的迪士尼人物都悉数登场了，尤其是唐老鸭家的各位亲属，更是毫无遗漏地全数收录，甚至包括鸭婆婆、古斯鹅等等不常露面的闲角也在其中；《迪士尼音乐小品》则是Konami为经典迪士尼角色量身打造的一款音乐游戏，玩法和传统的《Pop'n Music》相同，但每个角色都有自己的专属迪士尼歌曲，









▲唐纳德的对应歌曲《D·D·D》

而且曲风也和每个角色本身的性格非常符合，比如唐老鸭的都是一些诙谐怪异的歌曲，而他的三个侄子的对应歌曲则充满了童趣。



顺便说说这一时期的迪士尼动漫，当时日式动漫已经开始蓬勃发展，以迪士尼为代表的美式动漫地位已经有所动摇，日本自不必说，《名侦探柯南》、《火影忍者》等如今依然脍炙人口的作品正是诞生于这一时期；我国也呈现出同样的趋势，《哆啦A梦》、《幽游白书》、《篮球飞人》等日式动漫在国内都拥有相当高的人气，传统的迪士尼动漫的号召力已大不如前。

GBA时代
迪士尼游戏鼎盛期



在任天堂统治下的掌机市场从本质上来说的确落后于家用机不少，但解铃还须系铃人，让玩家重新感受到掌机无限魅力的仍旧是任天堂，GBA的诞生让掌机一改往日简陋单调的形象，掌机性能上质的飞跃，让玩家着实有种“翻身农奴把歌唱”的喜悦。虽然GBA软件同样非常成功，不过迪士尼的游戏并不算一帆风顺，在GBA近6年的生涯中，迪士尼的游戏也经历了一系列的发展和变化。

在介绍GBC阶段的时候我们曾经提到过，GBC上不少游戏在为GBA做实验，事实也的确如此，GBA初期的迪士尼游戏，很多都是接续GBC版发售，有的甚至直接移植自GBC，如我们前面提到的《唐老鸭历险记》，不过一款在GBC上可以称作优秀的作品，到了机能强出不止一点的GBA上，是否还能称作优秀呢？玩家们很快给予了否定的回答，育碧公司的小聪明出师不利，惨淡的销量让育碧以及其他有心参与迪士尼游戏制作的公司也不得不重新审视GBA时代的迪士尼游戏发展之路。

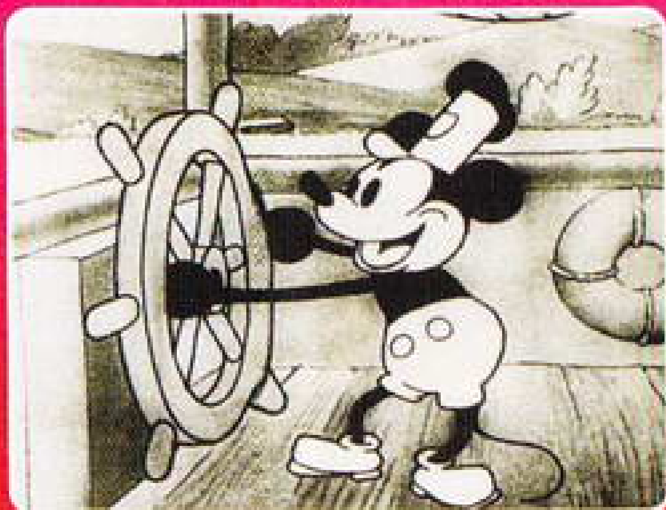
很快，GBA上的迪士尼游戏就呈现出了两种截然不同的风格，其一是延续GB和GBC时代的纯美式ACT路线，当然厂商在吸取了之前直接移植GBC版的教训后，在画面上做足了功



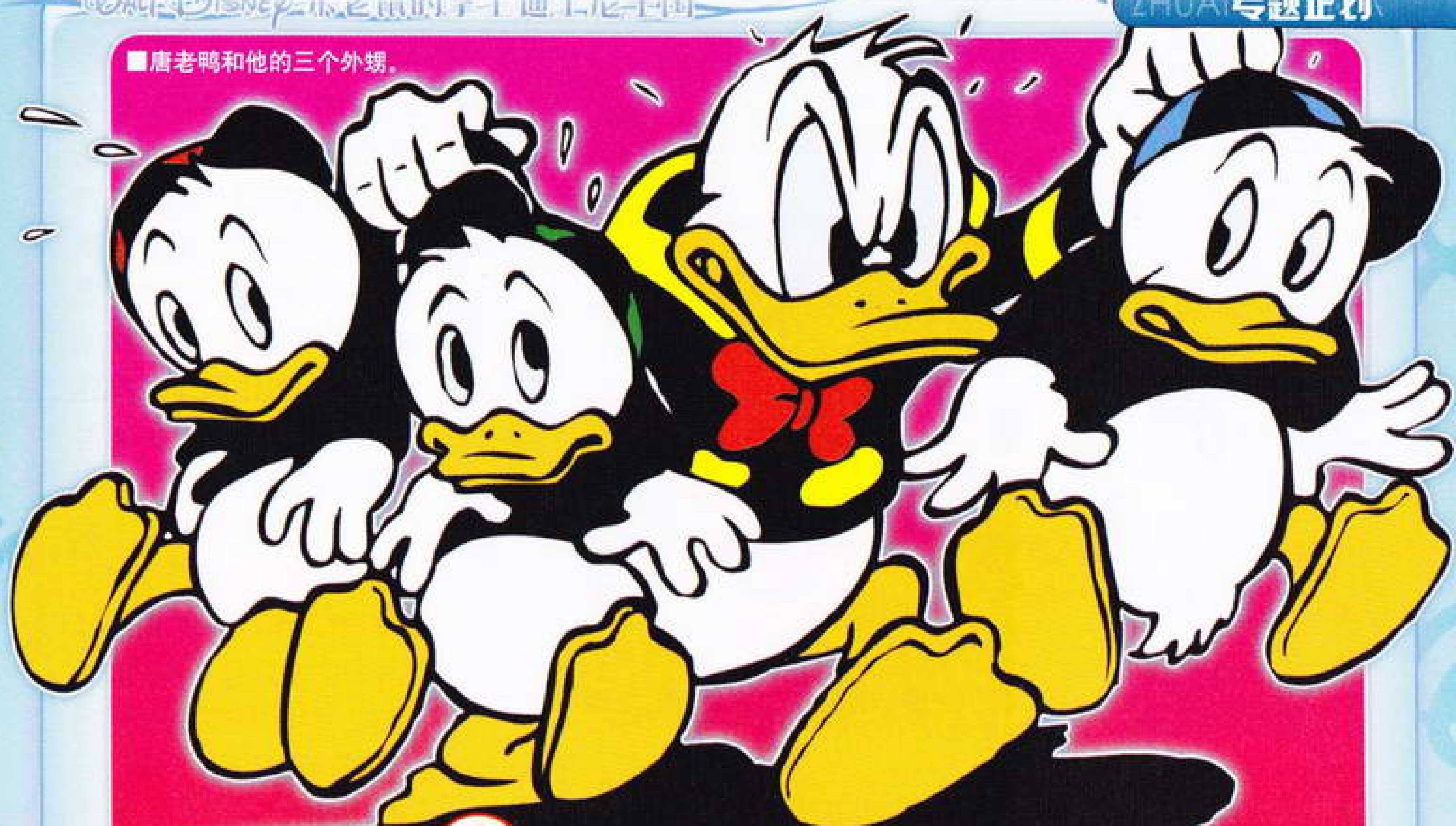
迪士尼的豆知识

米老鼠的来历

华特·迪士尼年轻时在自己的欢笑卡通公司画画时，一只可爱的小老鼠给他留下了深刻的印象。后来迪士尼在《幸运兔子奥斯华》电影争夺战失败后，在回加州的火车上，又在梦中梦到了那只小老鼠，华特·迪士尼根据记忆中这只小老鼠的动作表情并结合自己的五官特征，绘制出了一只卡通老鼠。他为这只卡通老鼠起名叫莫蒂默（Mortimer Mouse），在迪士尼的夫人莉莲的建议下，这个卡通老鼠改名为米奇（Mickey Mouse）。1928年5月10日，米奇老鼠的首部动画《飞机迷》试映，之后华特·迪士尼又用最后的资金拍了《飞奔的高卓人》和《威利号汽艇》两部米老鼠的影片。其中的《威利号汽艇》拍摄成当时刚刚兴起的有声电影，使得该片成为了世界上第一部有声动画，1928年11月18日，《威利号汽艇》在纽约侨民影院首映，反响空前。这个可爱机智又不失调皮的老鼠一夜成名，而这一天，也被定为米老鼠的诞生日。


▲世界首部有声动画《威利号汽艇》。

■唐老鸭和他的三个外甥。



WALT DISNEY 迪士尼的豆知识

小市民唐老鸭

唐老鸭大名唐纳德，与米老鼠一样是迪士尼明星之一，他热心但急躁，脾气大，爱钻牛角尖，运气比较差。他还有个爱美爱虚荣的女朋友黛丝。唐老鸭的亲戚特别多，经常和暴躁的唐老鸭上演出不少闹剧，其中最让唐老鸭头疼的莫过于他的三个外甥了。

比起更趋向于完美及可爱的米老鼠，唐老鸭这种小市民形象明显更接近于普通大众，在唐老鸭身上，人们可以看到不少自己身上的东西，因此也就更感觉到这只暴躁又搞笑的鸭子的亲切了。





▲《狮子王》的主角已经变成了丁满和彭彭

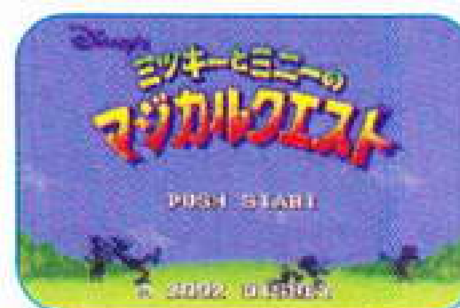
夫，让游戏有了脱胎换骨的改变，这些游戏包括《丛林王子》、《狮子王3》、《阿拉丁》、《泰山》等，取材上和GBC时代毫无二致，依旧是走电影改编这条路线，不过遗憾的是除了画面音乐素质全面提升，游戏的可玩性仍延续了GBC时代不尽人意的效果。值得一提的是根据华特迪士尼国际电视公司2003推出的动画《麻辣女孩》，以及由2002年剧场动画《星际宝贝》改编的几部游戏素质都不错，虽然在大作如云的GBA游戏中没能晋身一线游戏之列，但作为二线动作游戏，都有不少可圈可点之处。





▲《麻辣女孩3》和《星际宝贝》。

也许受到当时任天堂本社"《超级马里奥ADVANCE》系列"从SFC主机复刻并大受成功的影响，一大批SFC时代的经典游戏得以回归GBA，迪士尼游戏也赶了这个热潮，初期的GBA迪士尼游戏的第二类正是SFC、MD时代的经典游戏的全面复刻，以Capcom为代



▲移植自SFC的《米老鼠魔法冒险》。



中都集结了米老鼠、唐老鸭、高飞狗、美妮、黛丝等经典迪士尼角色，由他们亲自参与该项运动，游戏当然不会像正统运动类游戏一样严谨，没有了死板的限制规则，迪士尼角色们参与的体育游戏笑料百出，这也让本系列成为休闲时的绝佳选择。

笔者清楚记得第一次见到GBA上该系列的《足球》时，看到片头采用了和NGC版完全一样的CG画面，当时确实小小惊讶了一下。不过作为该系列的首款作品，以及足球游戏的局限性，《足球》版的表现可以说是全系列中最为糟糕的，玩家可以选择几个角色中的一位参与足球比赛，不过足球是集体运动，在选择了一个角色后，球队的其他角色只能让一些奇怪的NPC来扮演了，而这些NPC角色设计得实在是简陋粗糙，比如玩家选择米老鼠率队参赛，那么你的队友就是一群外型和米老鼠酷似、但是却看不清面部的老鼠；选择唐老鸭也是一样，一群长相相同无法看清面部的鸭子会跟着唐老鸭在绿茵场上一起踢球。而且游戏中的一些必杀技也颇显单调，几乎所有角色在能量槽蓄满后，按下“L+A”就可以发动必杀技，但是这所谓的必杀技除了视觉效果不错外，实用性还不如普通射门，门将可以轻而易举地将必杀球接住。



▲《足球》表现一般。

表的日系迪士尼游戏厂商是这类游戏的开发主力，“《米老鼠魔法冒险》系列”是这类游戏的代表，这是一个以米老鼠为主角，可以依靠变装来更换职业的标准横板ACT，复刻版完全移植自当初的SFC版，可以称为完美移植，遗憾的是厂商并没有加入新要素，好在凭借作品本身不俗的素质，本作取得了不小的成功，SFC时代的三部作品全部被移植过来。

此外这一时期还有一部以米老鼠等为主角的日本厂商开发的游戏——《米老鼠口袋历险记》，这是一款小游戏集合的作品，类型上和“《马里奥聚会》系列”很相似，投掷骰子在桌面上前进，不时会有不错的小游戏玩，算是厂商对迪士尼游戏的一次全新实验，不过画面虽然精美，其中的游戏也比较耐玩，但和《马里奥聚会A》进行过对比后，就会发现游戏无论从系统还是所收录的小游戏上，都要差出《马里奥聚会A》不止一个档次，此后游戏厂商没有再开发续作，这款作品也就慢慢地被人们所淡忘。

除了以上两大类传统迪士尼游戏，还有一个全新的迪士尼游戏系列在GBA上异军突起，表现抢眼，这就是老牌厂商Konami参与开发的“《迪士尼运动》系列”，该系列的游戏先后发售了包括《足球》、《橄榄球》、《滑板》、《越野摩托》、《篮球》、《滑雪》在内的多种版本，而且均取得了不俗的销量，原本这个系列是开发在任天堂当时的家用机NGC上的作品，不过Konami并没有置逐渐崛起的掌机市场于不顾，所以GBA版也随之诞生。这个系列的每款游戏

好在其后的《橄榄球》版吸取了教训，在必杀技方面上做足了功夫，游戏的可玩性大大提升。而后面发的《滑板》、《滑雪》和《越野摩托》版因为都是个人项目，所以玩起来更加彰显了角色的个性，这些游戏玩起来非常热闹



▲从《橄榄球》开始，该系列脱胎换骨。



▲《越野摩托》中，各位迪士尼明星一决高下。

有趣，尤其是改编自经典游戏的《越野摩托》，整个游戏过程中充满了搞笑元素，绝对是值得一玩的作品。

最后说说笔者最喜欢的，也是“《迪士尼》运动”系列最出彩的两作——《篮球》和《滑板》，集体体育项目中，足球和篮球无疑是最热门的两类，在该系列的《足球》版表现得不尽人意之际，玩家自然把希望寄托在了这款《篮球》上，好在该作没有让人失望，游戏采用了2对2的斗牛类型，玩家可以任意选择两位迪士尼角色作为队员，不会再有没头没脑的NPC出现，而且可以选定队长，队服、队旗的样式颜色也可以自行设定。除此以外，游戏中还有五花八门的道具可以使用，这些道具被设置成护腕、球鞋等，在游戏时可以发动一些特殊的必杀技，比如远程3分球、火爆扣篮等等。角色的动作非常流畅，每个角色的形态也设定得非常贴合原作，敏捷的米老鼠、邋遢的唐老鸭等，这

WALT DISNEY 迪士尼的豆知识

白雪公主和七个小矮人

童话《白雪公主》是个家喻户晓的经典故事，动画《白雪公主和七个小矮人》（Snow White and the Seven Dwarfs）在动画史上更有里程碑意义，因为《白雪公主》是世界上首部剧场动画。

早期的动画片无论多受欢迎，始终都还是影院节目单上的配角。华特·迪斯尼想从根本上扭转这种局面，一番斟酌后，便想到要制作一部剧场动画——迪士尼版的《白雪公主》。《白雪公主》最初策划在1934年，剧情大纲在1934年下半年完成。到1936年末，迪士尼公司已经为制作这部动画片花费了75万美元，远超了预算成本，一时间，几乎所有人都把拍摄《白雪公主》称作“迪士尼的蠢事”。不过投资方在看了《白雪公主》的片段后认可了这部电影。在《白雪公主》进入最后制作阶段时，迪士尼公司与联美影业的发行合同终止，重新与RKO公司签约合作。1937年12月21日，迪士尼公司制作了3年、花费近200万美元全力打造的世界首部动画长片《白雪公主和七个小矮人》在美国洛杉矶哥特圆环戏院上映，长达84分钟的影片获得了观众的充分认可。《白雪公主》的首轮发行收入总共获得800万美元，映后六个月，《白雪公主》帮助迪士尼公司还清了全部债务。



《白雪公主》获得了当年奥斯卡最佳影片奖，这是动画影片首次获得这一奖项。主办方还特意准备了具象征意义的奖杯来表彰华特·迪斯尼为动画电影作出的创造性贡献。“迪士尼蠢事”最终帮助华特·迪斯尼迈上了事业的巅峰。

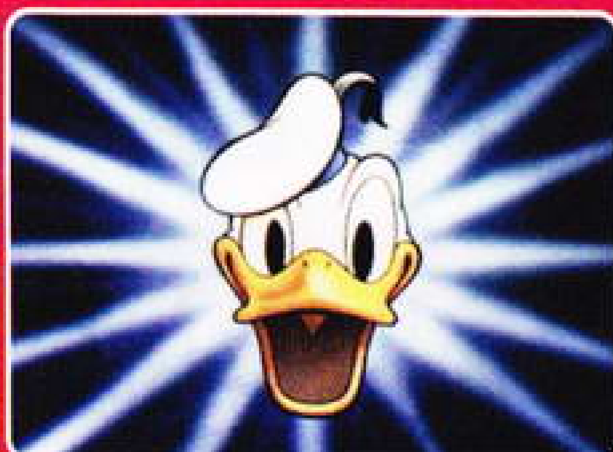


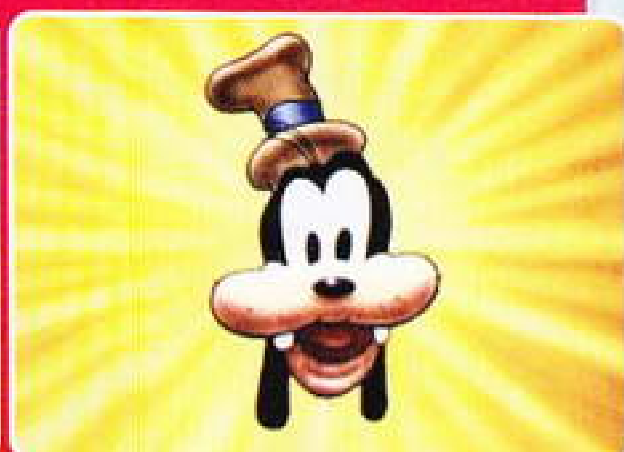
迪士尼的豆知识

米老鼠和唐老鸭

相信生在70年代及80年代初的朋友们都不会对这部动画陌生，上世纪80年代中期，央视每周末都会播出《米老鼠和唐老鸭》，好像是星期天的晚上六点半一直播到将近七点（晚七点的新闻前还有广告和天气预报）。米老鼠由当时主持《天地之间》的董浩配音，唐老鸭则由声线非常特别的李扬来配音——两位老师在动画中的配音堪称"绝配"。片中的米老鼠、唐老鸭、布鲁托等迪士尼角色通过片段式非连贯的形式为中国观众上演了一段段幽默搞笑的动画短剧。这是迪士尼与中国人的第一次亲密接触，开场白"哦，演出开始了。这是沃尔特·迪斯尼的米老鼠和唐老鸭"让许多人至今记忆犹新。

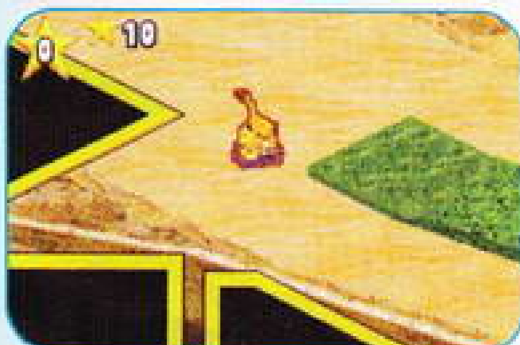












▲小狮子玩滑板的姿势挺特别。

些都可以从他们打球的一举一动中察觉到，因而无论是迪士尼爱好者，还是篮球爱好者，这都是一款值得去尝试的作品。而滑板作为一项流行的街头运动，也很好地被迪士尼明星结合在一起，不仅有米老鼠这样的形象在，连辛巴这样四肢着地的角色也在滑板上大显身手。

"《迪士尼运动》系列"在2003年推出最后一作《越野摩托》版后，画上了句号。而经历了该系列带来的热潮后，迪士尼游戏似乎又回归平庸，回到了原点，依然是每年雷打不动的电影动画改编游戏，《星银岛》、《迪士尼鬼屋》、《牧场是我家》便是这一时期的代表，事实上这些游戏均素质平平，但无论如何，有了总比没有好，家用机上当时已经鲜有迪士尼相关作品出现，反倒是GBA成为了迪士尼游戏的乐土。

就在这样平庸的游戏群中，一款超级大作的公布让迪士尼众星们再次进入了掌机玩家的视野——在家用机上有着不俗口碑的《王国之心》推出了GBA版，说到《王国之心》，大家一定不陌生，这款云集了Square明星和迪士尼经典卡通形象的作品的名气已经无需多言，而这款GBA版《王国之心 记忆之链》也不是什么改编或移植，而是采用全新的故事内容，是在PS2版《王国之心》和续作《王国之心2》之间所发生的故事，承接第一作的结尾，主角索拉在草原上漫步而展开本作冒险故事。至于系统方面，为了对应GBA的机能，开发了全新的作战系统——卡片战斗系统。《王国之心 记忆锁链》的推出，让迪士尼明星在掌机上再次大放光彩。



不过好景不长，这样的好作品在推出一作后，GBA也基本进入了收官阶段，随着次世代掌机NDS和PSP发售的日益临近，GBA末期



的迪士尼游戏呈现出百花齐放的状态，除了动画电影改编的作品，一些另类的游戏也崭露头角，如云集了各个年代动画电影版中女主角的《迪士尼公主》，从吃了毒苹果的白雪公主到梦游仙境的爱丽丝，通通囊括。

GBA末期，不少厂商在GBA上推出了合集，一些老游戏的重新整合版出现于市场，通常一盘卡带中有两到三个曾经在GBA主机上发售过的游戏出现，迪士尼游戏也被这样炒冷饭，例如《狮子王＋熊兄弟》、《丛林王子＋维尼熊》等。

GBA繁盛的时代，迪士尼在动漫世界的地位已经完全被动摇，日式动漫甚至冲击到了欧美市场，《宠物小精灵》、《龙珠》等一大批经典日式动漫在欧美取得了巨大成功，即使如此GBA时代仍然是迪士尼游戏在掌机上前所未有的鼎盛期，也可以说是迄今为止迪士尼游戏在掌机上最为风光的时代。日式动漫对迪士尼的冲击已经迫在眉睫，而迪士尼则表现得不以为然，将重点转移到了电影市场——随后《加勒比海盗》这样叫好又叫座的电影诞生了。



■迪士尼的小公主们，你认识几个？

NDS/PSP时代

低潮期的摸索和对垒

进入2004年末，两大次世代掌机先后发卖，各具特色的两台掌机给广大掌机玩家带来的冲击丝毫不亚于GBC到GBA的蜕变，画面直逼PS2的PSP和因为加入了触摸、双屏、麦克风等卖点的NDS再次引发掌机世界的对垒。而迪士尼游戏也在经历了红红火火的GBA时代后，一下回到了一个无所适从的平淡期甚至是低潮期，厂商仿佛一下子迷失了迪士尼游戏的制作方向。

两大次世代掌机上的迪士尼题材游戏屈指可数，在NDS刚刚推出时有一批随波逐流为应用NDS异质机能而诞生的游戏，这些游戏有不少了突出NDS机能而生搬硬套地将一些本不必要的功能带到了游戏中，让本身就了无新意的游戏又打了折扣。初期的迪士尼游戏《小美人鱼》也是这样的一款作品，为了体现触摸功能，在ACT中加入了双屏和触摸的要素，好在游戏的整体素质还算不错，也就不至于像一些游戏那样让人产生厌恶感，迪士尼游戏在NDS上的初次的尝试只能说是差强人意。不过后来的一款《迪士尼魔法陨石大战》倒是让众多迪士尼明星齐聚一堂出现在了NDS中，应该说这款作品无论从哪个方面来说都是可圈可点比较优秀的，只不过不经意间我们还是发现，这种将卡通明星加入传统游戏系列中的做法，早在GBC时代就已经被应用过，因此要说新鲜感，还是略有不足的。

如果说NDS上迪士尼游戏的这些尝试还能令人勉强感到满意的话，那么PSP上的迪士尼游戏就只能用不尽人意来形容了，不争的事实是随着如今迪士尼人物号召力的每况愈下，到PSP发售已经3年多后的今天，米老鼠以及其他经典迪士尼形象还从来没有登上过PSP的宽屏，只有为配合《汽车总动员》上映而发卖的电影相关游戏作品，以及这两年大红大紫的电影系列《加勒比海盗》改编的迪士尼游戏活跃在





▲NDS版和PSP版的《汽车总动员》。



迪士尼的豆知识



《米老鼠》杂志

《米老鼠》杂志创刊于1948年。1992年，丹麦艾阁蒙公司与人民邮电出版社合作并签约，成立了合资公司童趣出版社，《米老鼠》杂志开始进入中国。1993年6月1日，第1期中国版《米老鼠》杂志出版。经过10多年的发展的《米老鼠》杂志取得了非常大的成绩，并积累了相当丰富的儿童期刊的办刊经验。流传于网络的有关《米老鼠》杂志办刊理念的评论文章《〈米老鼠〉：儿童期刊的生存法则》也受到国内同行的广泛关注。

WALT DISNEY 迪士尼的豆知识

Disney的中文名称

80年代的《米老鼠与唐老鸭》让中国人认识并喜欢上了迪士尼，并知道了“沃尔特·迪斯尼”。不过大家可能都注意到，我们一直说的是“华特·迪士尼”而非“沃尔特·迪斯尼”。

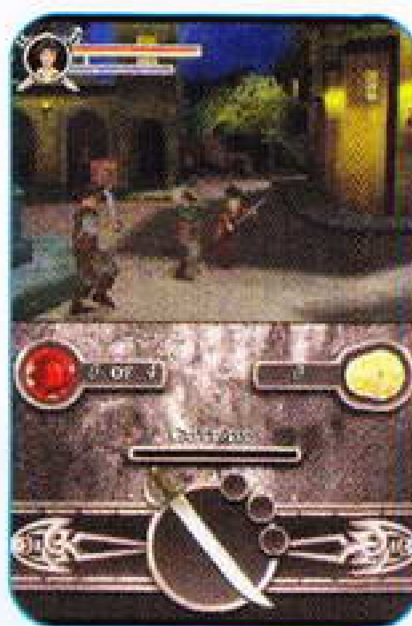


The Walt Disney Company

在1995年以前，中国大陆、香港以及台湾地区的Disney名字都根据当地语言的发音翻译，大陆是迪斯尼，香港是迪士尼，台湾则是狄斯耐。1995年，迪士尼公司出于市场需要，在经过认真讨论之后，决定在中国统一使用“迪士尼”，全名是“华特迪士尼”。当时官方中文杂志《米老鼠》在1995年第5期的内封通知栏目还发表了《关于“迪斯尼”改名字》的通知，从1995年第6期开始，《米老鼠》全面采用“迪士尼”的名字。

PSP上，后者在NDS和PSP上均推出了两部作品，分别是《亡灵财宝》和《世界尽头》。遗憾的是这两款动画和电影的改编作品能有幸登上PSP平台，其实更多的是沾了电影本身“全平台发卖策略”的光，更多的时候玩家不是在讨论游戏本身是否吸引人，而是在研究和NDS版相比，究竟哪个好一些。这个答案似乎是显而易见的，就像很多年前，GG和GB上的双版本迪士尼游戏通常都是GG版毫无悬念地胜出；到了PSP和NDS上，这种差距其实更加明显，为电影造势的游戏作品本身就需要精彩的画面来突出和衬托，在这一点上PSP比NDS的优势显然不是一点点，而是压倒性的优势，所以这样毫无意义的对比玩家很快就会厌倦。回过头来看，虽然PSP版轻易取胜，但是再和家用机平台的同版本迪士尼游戏相比较，又会立刻自惭形秽，不仅是画面，很多时候连操作感，PSP版都不如家用机，PSP和NDS上的这些动画、电影改编造势的游戏真的成了食之无味、弃之可惜的鸡肋作品。











▲NDS版和PSP版《加勒比海盗》的游戏画面。

WALT DISNEY 迪士尼的豆知识

迪士尼乐园

洛杉矶迪士尼乐园：于1955年开放的世界上第一个现代意义上的主题公园。把动画片的各种表现手法与游乐园功能进行了充分的结合。

奥兰多迪士尼世界：位于佛罗里达州的奥兰多郊外，于1971年10月向公众开放。

东京迪士尼乐园：1983年4月15日开放，依照美国迪士尼乐园修建，是目前世界上最大的迪士尼乐园，被誉为"亚洲第一游乐园"。

巴黎迪士尼乐园：1992年初开放，是欧洲的第一个迪士尼乐园，位于巴黎市郊马恩河谷镇。

香港迪士尼乐园：2005年9月12日正式建成开放，成为了香港的一大旅游景点。



▶香港迪士尼乐园开幕首日，米老鼠入乡随俗地穿上了唐装。

一个不争的事实摆在眼前，越来越多的全新卡通形象正在替代着米老鼠和其他迪士尼角色的位置，来自动漫游戏世界中的另一只经常被人们戏称为"黄老鼠"的经典角色——皮卡丘逐渐已经赶上了米老鼠的位置，不仅亚洲地区是如此，甚至在迪士尼的大本营美国也有同样的迹象。近几年有报道称，日本以外的国家和地区，少年儿童的卡通形象认知率上，皮卡丘已经超过了米老鼠成为世界上最受欢迎的老鼠。虽然说皮卡丘想要超越米老鼠并完全取代之尚需要时日，但是种种的迹象已经显示出米老鼠的劣势，这恐怕也是如今迪士尼游戏在次世代掌机上难成主流的根本原因。当然，这也并非是完全的坏事，也许危机感会让迪士尼重新审视自己所处的地位，希望迪士尼不会放弃对游戏市场的重视，让动漫和游戏一起腾飞，再创辉煌。





PSP软件学院

VOL.21

年前想买几件礼物送给家人，找了几个网络卖家却都被告知快递公司已经放假，无法送货。初一清晨，打开邮箱，却没有发现报纸，这才想起来邮递员也已经休息了。朋友几个小聚，来到熟悉的饭店，却发现大门紧闭。走在空荡荡的大街上，突然很怀念春节放假前的日子。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

文 C.H.1. 编 米格

游戏破解

3.90 M33固件出炉

2月初，Dark AleX带给大家一份春节大礼，放出3.90 M33自制固件。新固件支持索尼官方3.90固件的全部功能，如果你用的是PSP-2000，那现在可以通过内置的Skype软件打网络电话了。新固件还修复了免盘运行游戏按HOME键退出死机的问题。稍后，Dark AleX再次推出了3.90 M33-2，对插件代码进行了改进，提升了插件读取速度，解决了插件末尾空格错误。在线升级功能也进行了优化，并缩短了升级时间，减少了升级时的死机现象。详细安装及使用说明还请参看本辑《掌机王SP》相关文章。

模拟器

PSPKVM新版公开

PSP用JAVA模拟器PSPKVM于2月9日推出V0.0.9版。新版加入对3.XX固件的支持，可以运行于3.90 M33新固件上；支持了WMA2.01.1模块，这意味着内置短信发送功能的手机游戏可以运行了；可以调用String key函数，国内玩家喜欢的大作《苍神录》也能运行了；重启程序后可以自动载入上次使用的机型，不必重新选择。新版还修复了内存溢出、透明色无法正确显示等错误。



除了PSPKVM之外，PSP上最近还出现一款JAVA模拟器，名为PSPME。PSPME同样可以在PSP上模拟运行JAVA游戏和程序。截稿前传出了PSPKVM、PSPME软件的作者将进行合作的消息，据称两人将共同开发PSP用JAVA模拟器。PSPKVM和PSPME会合并为一个软件，并且沿用PSPKVM的名称，新软件将尽快加入对声音

的支持。强强联手，这对玩家来说无疑是好消息，看来在PSP上完美玩手机JAVA游戏的日子不远了。

PSPAtari新版发布

PSP上的雅达利游戏机模拟器PSPAtari于2月6日发布V1.1.2版。新版提升了游戏运行速度；加入了自动开火功能，同时按L和×键能可开启该功能；加入了更多热键设定；FPS、渲染模式等设定在设置选项中可以直接更改；加入了同步设置；快速存档和快速读档能够对当前存档进行操作。PSPAtari可以模拟雅达利800、800XL、130XE和5200四个机种的游戏，模拟效果不错。如果你是从雅达利时代过来的，一定不要错过哦。



自制软件

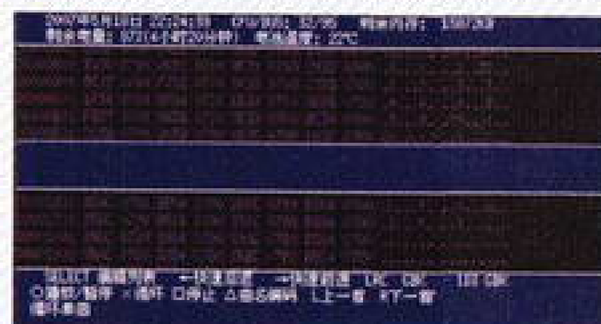
iR Shell 新版公布

PSP上最强的自制软件iR Shell于1月28日推出V3.9版。新版可以运行于3.80 M33-2、3.80 M33-4、3.80 M33-5自制固件上，但无法运行于3.80 M33-1、3.80 M33-3固件上；支持3.80 Popsloader V2版，但不支持3.80 Popsloader V1版，如果想运行PS游戏的话，需要改为V2版；修复了3.71 M33、3.80M33中1.5核心方面的错误；改进了对PSP ISO游戏的兼容性。新版进入XMB界面时会显示UMD光碟图标，还解决了NetHostFS方面的错误。V3.9版iR Shell仍分为适合1.5版核心和3.X版核心的两个版本，用户可以根据需要分别拷贝。在完稿前，iR Shell还推出的针对3.90 M33运行的补丁，让新版自制固件也能享受到这款功能强大的软件。



xReader 新版推出

国产电子书软件xReader于1月下旬推出V1.0.2.0 RC7、V1.0.2.0 RC8、V1.0.2.0 RC9等多个版本。新版加入浏览图像时的反向卷动功能，可从右到左浏览图像，适合看漫画；加入了自动休眠功能，在阅读电子书或浏览图片时，一定时间不操作PSP会自动进入休眠状态，达到省电目的；加入对ASC18和GBK18两种字体的支持；添加了文件打开失败错误提示；提升了低频率下切换字体的速度；重新编译原有JPEG库代码，JPG图片读取速度提升约40%。新版还修复了打开CHM格式文件死机以及CHM目录文件名乱码的问题；解决了音乐播放条中按START键反应过快的问题，长按START键时放开音乐条会关闭；修正了阅读电子书时自动翻页休眠无效以及无法播放WMA音乐的问题。



WiFi Controller 新版公开

PSP上的无线手柄软件WiFi Controller于2月初推出V0.4.3、V0.4.4两个新版。WiFi Controller可以将PSP作为电脑的无线手柄。新版将服务器端程序WiFiController.exe名称改为WiFiServer.exe；可以支持四台PSP模拟四只手柄，在PSP设置界面可以选择模拟第几号手柄，不要忘记在电脑端也要运行对应的BAT文件；在连接界面加入提示信息；修复了在3.XX核心中运行的错误。



LightMP3 新版发布

PSP用音乐播放软件LightMP3于1月下旬、2月上旬推出V1.7.2、V2.0.0 alpha两个新版。V1.7.2版加入睡眠模式，音乐播放中按△键可启动睡眠模式，将播放列表中的歌曲全部播放完毕后，PSP会自动进入睡眠状态；加入对PSP内置虚拟键盘的支持；修正了播放音乐时偶尔会产



生噪音以及某些文件名无法识别的错误。从V2.0.0版开始作者还加入了换肤功能，用户可以自行更换软件的皮肤。换肤功能的加入让LightMP3漂亮了很多，仅凭这一点就会吸引更多用户使用。

同人游戏

《CS Portable》新版推出

PSP用CS游戏《CS Portable》于2月5日推出V0.73版。新版加入新的玩家模式，采用了新菜单，武器方面则加入了M4A1等四种新枪支，比较吸引人的是8张新加入的地图。因为地图文件庞大，游戏的载入比较缓慢。游戏时，用滑杆控制视角，△、×、□、○分别控制角色上、下、左、右运动，按L键跳跃，按R键射击。按方向键←调出游戏设置菜单，按方向键→可以购买武器。

•SINGLEPLAYER
MULTIPLAYER
OPTIONS
CREDITS
QUIT

《争上游》发布

"争上游"是国内流行的扑克牌玩法之一。春节期间有国内网友将其搬上了PSP，让大家在PSP上也可以玩争上游的扑克牌游戏。游戏时，用PSP方向键的左、右移动光标，方向键的上选中要出的牌，方向键的下取消选中的牌，按×键过牌，按○键出牌。游戏过程中，左下角会有中文提示，方便玩家操作。另外游戏支持背景更换，玩家可以自行替换Res目录下的back.png图片文件。

软件学院

播放多格式音乐——Modo使用教程

软件名称：Modo
最新版本：V20080130
适用机种：PSP-1000、PSP-2000

PSP内置了音乐播放功能，但支持的格式并不多。如果想播放MOD、S3M、MED等一些特殊格式的音乐那怎么办呢？可以试试Modo这款软件。Modo是专业的多格式音乐播放软件，支持669、IT、MED、MOD、MTM、S3M、STM、XM等格式的音乐文件，当然也支持MP3音乐播放。值得一提的是，Modo支持众多游戏音乐格式。像SFC的SPC格式、MD的GYM格式、FC的NFS格式的音乐也都能正常播放。如果你是位游戏音乐粉丝，那这回可要大饱耳福了。Modo让你的PSP成为真正的全能音乐播放器。下面一起看看具体使用方法吧。

安装指南

1. 下载Modo的文件包，在电脑端将其解压缩。

modo.zip

2. 将PSP通过USB连线与电脑相连。

3. 将名为modo的文件夹拷贝到记忆棒PSP\GAME目录内。

modo

4. 将各种格式的音乐文件拷贝到记忆棒任意目录内。注意Modo不支持中文显示，如果音乐文件为中文名的话，在软件中会显示为乱码。

快速上手

1

在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。





2

在下面找到Modo，按○键开始运行。

3



首先进入文件浏览界面，Modo的界面很简洁，文件和目录在中间的蓝色方框中显示。

PSP按键	功能
↑	上移光标
↓	下移光标
←	回到上级目录
→	进入下级目录
×	进入下级目录
□	播放当前目录内的音乐
○	播放当前选中音乐
△	将文件或目录加入播放列表
SELECT	退出程序

4



每更换一层目录，Modo会自动对目录下的文件进行扫描，此时会出现扫描提示界面。如果目录内文件较多，则扫描的时间会相应延长。

5

在有音乐文件的目录上，Modo会特别标出目录下音乐的数量。





6

找到音乐后，用方向键的上、下移动光标，按○键开始播放。

7

音乐播放中可以按□键调节CPU频率节省电力，按SELECT键音乐暂停，再按则继续播放。



PSP按键	功能
←、↓	快退
→、↑	快进
□	调节CPU运行频率
SELECT	播放、暂停音乐
START	回到播放列表

8

如果播放的是MP3音乐，除了会显示播放时间，还会显示码率、采样率以及演唱者、年份等ID3信息。如果播放的是游戏音乐则会显示主机类型等其他信息。



Modo的播放效果不错，各种类型的音乐都能流畅播放。惟一不足的是Modo界面简洁得有点简陋了，希望作者能做出漂亮的界面给大家。

结语

南方罕见的大雪对人们的工作生活造成了严重影响。以前看似浪漫的雪景现在却变成了可怕的灾难。文末就祝愿灾区同胞能尽快完成灾后重建工作，恢复正常秩序。

时间机器横空出世，1.50内核软件再度复苏

文 寰仔
编 米格

由于新版PSP硬件上的差异，导致其无法直接兼容早期的1.50固件内核，这也使得一大批宝贵的PSP自制软件无法在新版PSP上运行。而黑客Dark_Alex不久前提到，他希望自己能够制作一款工具来解决这一问题，让新版PSP也能跨越硬件限制，使用1.50内核软件，而今天我们要介绍的主角正是这款神奇的工具——时间机器（TimeMachine），不过在介绍之前，还是先来看看自制固件的更新情况吧。

3.90 M33

◆适用机型：PSP-1000、PSP-2000

◆适用系统：安装有3.52 M33-3或更高版本M33系列自制固件的PSP





随着官方固件的更新，Dark_Alex在发布3.80 M33后，又紧接着发布了3.90 M33自制固件。本次自制固件更新在继承了M33系列自制固件传统功能的同时，最大的变化就在于为新版PSP加入了Skype网络电话以及“GO!Messager”视频聊天这两项网络软件。其中Skype只支持PSP-2000，并不能在旧版PSP-1000上使用，而且只有主机区域为非日本（Japan）时才能开启这项服务，使用时还必须通过Talkman或PSP摄像头的Mic作为声音录入装置才能进行通话。而“GO!Messager”则是一款专门针对PSP设计的网络视频聊天软件，必须通过PSP摄像头来作为视频录入装置才能使用，支持新版、旧版PSP，不过这项功能的下载迄今还没有开放，而且当自制固件的主机区域设定为日本或美国（America）时这项功能也将被隐藏。本次升级程序的安装与之前3.71、3.80 M33自制固件无异，安装方法这里就不做具体介绍了。

3.90 M33-2

◆适用机型：PSP-1000、PSP-2000

◆适用系统：安装有3.90 M33自制固件的PSP

介绍



Dark_Alex发布的这个升级补丁中，改进了自制固件插件的载入代码，从而修正了由于文件系统错误而无法识别记忆棒的问题，并使插件读取速度更快；更新后的自制固件修复菜单中可以模拟更多区域版本，韩国（Korea）、中国（China）都列入其中；升级补丁还为之后即将针对PSP-2000推出的多重引导和TimeMachine准备了ipl引导，为PSP-2000跨越硬件限制、迎接1.50固件内核做准备；本次更新还对网络下载固件更新的稳定性进行了改进，不会在搜索AP热点时死机，并且下载的数据会最大限度地缓存在内存中，然后一次性在记忆棒中写入更多的数据，这样有效地提高了操作速度。

记忆棒读取速度补丁

◆适用机型：PSP-1000、PSP-2000

◆适用系统：安装有3.80 M33、3.90 M33系列自制固件的PSP

介绍

在3.80、3.90 M33自制固件推出后不久，Dark_Alex就发现新的自制固件中记忆棒读取速度并不能让人满意，尤其是在读取游戏ISO时会出现速度过慢甚至游戏死机的现象。而这一切发生的原因都源于Sony在新系统中对记忆棒读取模块的改变。经过研究后Dark_Alex终于推出了解决这个问题的方案，虽然这个方案也许还



潜藏着一些没有被发现的问题。这个补丁的原理是通过PSARDumper软件从3.71官方固件升级包中解析出fatmsmod.prx这个记忆棒读取模块文件，将其写入到记忆棒固件中，同时写入一个兼容3.80、3.90自制固件的fatms371_friend.prx模块，在保证兼容性的基础上提高记忆棒的读取速度。软件的V1版放出后发现安装后PSP将无法读取音乐、图片和视频文件，之后更新的V2版虽然解决了这个问题，但却在使用中文文件名、日文、罗马字母等非英文字符出现了问题，不论视频、MP3还是ISO，采用非英文字符都会导致其无法使用。

肥P 1.50内核补丁

◆**适用机型：PSP-1000**

◆**适用系统：3.90 M33系列自制固件**

介绍

自3.71 M33自制固件发布之日起，为了兼容新版PSP（新版PSP由于硬件问题无法直接使用1.50内核），就不再在自制固件中整合1.50内核部分，而是采用发布补丁的形式，让旧版PSP-1000实现对1.50内核自制软件的支持。而在3.90 M33发布后不久，Dark_Alex就为其发布了全新的1.50内核补丁，并在不久后发布V2版，修正了无法读取超过4GB记忆棒等一些错误。有了它，那些以前收集的老软件又能派上用场啦。安装前记得将1.50官方升级包更名为150.PBP放置在记忆棒根目录下。



TimeMachine使用指南

◆**适用机型：PSP-1000、PSP-2000**

◆**适用系统：3.90 M33-2自制固件**

介绍

在不久前，Dark_Alex就向广大玩友公布，它将会发布一款神奇的工具，让新版PSP-2000也能克服硬件上的差异，安装1.50以及其他低版本固件，从而彻底解决软件兼容性问题，让所有自制软件都能够摆脱固件版本的限制，而成功运行在PSP上，这个神奇的工具就叫做TimeMachine，又一个由Dark_Alex制作的、继降级程序、自制固件与神奇电池后的第四款强大的PSP软件。在3.90 M33-2升级程序发布后不久，Dark_Alex终于完成了软件V0.1版的开发，虽然只是这款工具的第一个版本，但其强大程度已经足以让人汗颜。

TimeMachine V0.1版实现了固件安装在记忆棒上启动的功能，乍一看似乎与早先的DevHook功能类似，不过TimeMachine相比DevHook可要强大许多，主要表现在下面这几点：

首先，它通过神奇电池引导，安装后可以不进入主机中的固件就通过热键开机直接进入记忆棒上安装的固件，也就是说即使是一台已经变砖的PSP，只要在变砖前安装了TimeMachine的引导程序，依旧可以启动记忆棒上的固件。

其次，TimeMachine V0.1版提供的能够模拟的固件，除了1.50官方版本外（仅针对PSP-1000），还有3.40 OE（仅针对PSP-1000）以及3.60 M33（仅针对PSP-2000）这两个版本的自制固件，并且是完美模拟了这些固件版本。除此以外，TimeMachine还创造了一个特殊的固件版本——1.50+3.40 HW混合固件系统，这个全新的自制固件版本能够同时兼容PSP-1000和PSP-2000，并且同时支持1.50内核和3.40内核，虽然这个全新的系统还存在着许多问题（下文中会详细介绍），但终于让新版PSP也能享受到1.50内核的老软件。Dark_Alex还宣称，不久后TimeMachine还将支持更多的固件版本，并且1.50+3.40 HW功能也将更加完善.

TimeMachine的诞生，让广大玩家不必再去为了某个自制软件或功能反复刷新PSP固件，只需一次性安装，就能随意在各版本固件之间切换，这对于广大自制软件爱好者使用各种软件以及开发者测试自制软件兼容性无疑方便了许多，下面就让我们来看看这款软件的使用吧。

安装

1 TimeMachine在启动时需要使用潘多拉神奇电池，因此我们首先要介绍一下神奇电池的制作方法。这里推荐大家使用终极神奇记忆棒制作工具UPMS，这款软件我们已经打包在TimeMachine安装傻瓜包里，在本辑下载列表中已经给出了这款软件的傻瓜安装包，直接将其解压，ISO目录下获得的UMPSInstallerV3.cso文件就是安装程序了。这款软件能够直接在PSP-1000、PSP-2000系统下制作神奇电池，不论新版还是旧版电池通过它都能激活潘多拉神奇电池模式。

3 将刚刚解压获得的文件复制到记忆棒ISO目录下即可，这时也可以一起把解压获得的其他文件一起复制到记忆棒根目录下，以便之后TimeMachine使用。其中PSP文件夹与记忆棒重复，选择覆盖其中内容即可。

6 再次启动UMPSInstaller，按下×键后就会进入程序主菜单了。主菜单中我们直接选择第二项“-Step 2.Battery Tools”并按×键，进入神奇电池制作菜单。

8 接下来进入TimeMachine安装阶段。将PSP通过USB连线与电脑相连，并识别成可移动磁盘，将刚刚解压获得的其他文件复制到记忆棒根目录下。在安装TimeMachine前我们推荐大家先格式化记忆棒，在没有安装、拷贝任何其他程序前首先进行TimeMachine的安装，这样能够使TimeMachine在使用时从记忆棒读取固件的速度显著提高。

10 TimeMachine的安装界面非常简单，共包含6个项目，其中前两项为使用TimeMachine的必须安装项目，后面4项为可选安装项目。下面我们来一一进行介绍。

11 第一项“Install iplloader on PSP MS boot sector”的功能是在记忆棒上安装TimeMachine启动所需要的IPL引导文件，直接按下×键后稍等片刻就能完成安装过程。程序会在记忆棒根目录下创建TM文件夹，并写入config.txt与config_readme.txt两个文本文件，里面记录着使用TimeMachine启动各固件的热键信息，我们可以参照config_readme.txt的说明来修改config.txt，改变启动热键。默认热键如下：

按键	功能
×	启动1.50官方固件（仅PSP-1000支持）
○	启动1.50+3.40 HW混合自制固件（PSP-1000、PSP-2000支持）
△	启动3.40 OE自制固件（仅PSP-1000支持）
□	启动3.60 M33自制固件（仅PSP-2000支持）
方向键↑	启动潘多拉程序
其他	启动主机内部固件

2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

4 在PSP上选择“游戏”→“Memory Stick”，启动刚刚拷贝的UMPSInstaller。

5 首先程序会提示将IPL写入记忆棒，并且在Flash中写入UPMS信息。按×键稍等片刻程序就会自动完成安装过程并重新启动PSP。

7 接下来选择第二项“Create Pandora Battery (Service Mode)”，按×键就能制作神奇电池。神奇电池制作完成后再次按下×键，返回电池工具菜单，接着选择“-Main Menu”回到主菜单后，选择“-Exit”一路退出程序即可。

9 接下来在确保自己的固件版本为3.90 M33-2后，直接选择“游戏”→“Memory Stick”下的“Time Machine”运行即可进入安装界面。

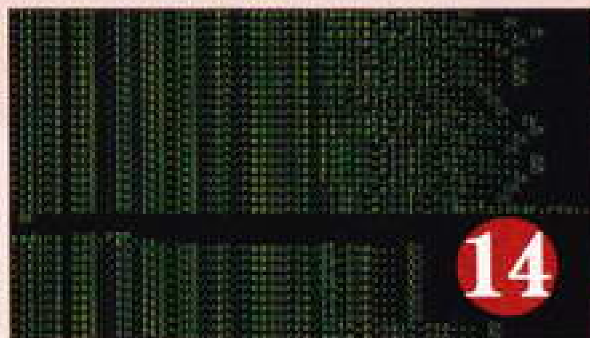
12 第二项“Convert Pandora/DC1-DC4 ipl into TM format”是将之前的潘多拉/DC1-DC4的IPL文件转换为TimeMachine的格式，转换后生成pandora.bin文件，保存在记忆棒根目录下的TM文件夹中。由于之前的潘多拉/DC1-DC4文件并不能与TimeMachine兼容，想要使用TimeMachine的潘多拉模式，就必须将原先潘多拉工具生成的msipl.bin文件放置在记忆棒根目录下通过转换生成全新的引导文件，之后开机按下方向键↑，就能启动记忆棒上存储的之前的潘多拉程序了。在确保msipl.bin文件放置在记忆棒根目录后选择此项按×键，稍等片刻就能完成转换过程，再次按下×键就会返回程序主菜单了。



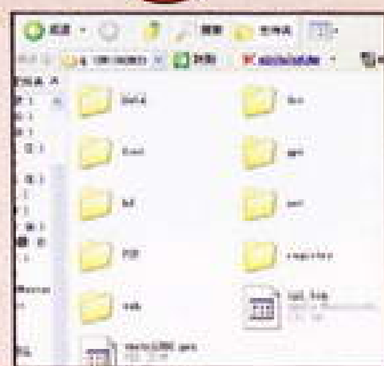
13 第三项至第六项分别是在记忆棒上安装四个版本的固件，安装后在开机时按下之前介绍的热键就能脱离系统固件、直接启动记忆棒上存储的固件了。其中四个版本介绍如下：



选 项	固件版本	记忆棒根目录下需要放置的官方固件文件
Install 1.50 (PHAT)	1.50官方固件（仅PSP-1000支持）	150.PBP
Install 1.50 with 3.40 hw modules(PHAT&SLIM)	1.50+3.40 HW混合自制固件 (PSP-1000、PSP-2000支持)	150.PBP、340.PBP、360.PSAR
Install 3.40 OE(PHAT)	3.40 OE自制固件（仅PSP-1000支持）	150.PBP、340.PBP
Install 3.60 M33(SLIM)	3.60 M33自制固件（仅PSP-2000支持）	360.PSAR



14 准备好需要的文件后，安装过程非常简单，保证记忆棒有足够空间的基础上按下×键（每安装一个版本需要大约20MB的记忆棒空间），等待安装完成出现ok字样即可。选择自己需要的固件安装完成后选择主菜单最后一项Exit退出程序，关闭PSP后按下热键就能通过TimeMachine来启动记忆棒中固件了。



15 这些固件程序就安装在记忆棒TM目录下，并根据固件版本创立了各自的文件夹，一旦在TimeMachine下固件设置出错而导致其无法使用，我们只需删除相应文件夹，并重新通过TimeMachine安装程序来安装这些固件即可。



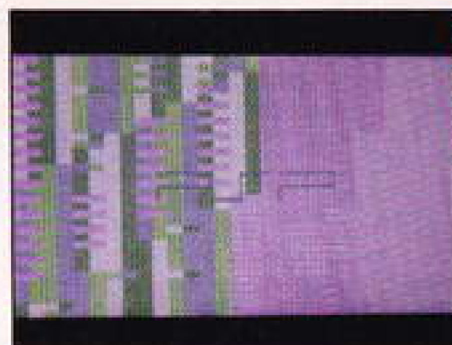
16 首次启动安装的某个固件版本时会首先弹出主机设定界面，根据提示完成相应设置即可正常使用。



17 TimeMachine最引人注目的就是1.50+3.40 HW混合自制固件了。按下○键打开PSP，我们就能进入这个模式，在新版PSP上依旧能看到固件版本为1.50。经测试，1.50+3.40 HW能够兼容大部分1.50内核的软件，即使在新版PSP上也能正常使用，终于解决了新版PSP无法运行1.50内核程序的问题。不过目前1.50+3.40 HW还存在一些BUG，比如无法使用系统下的音频、视频播放功能、无法播放PMF格式动画、无法启用硬件视频解码模块。



▲在新版PSP通过TimeMachine混合固件成功运行1.50内核的iR Shell。



◀进入程序前播放的采用PMF格式的PSP LOGO动画花屏。）



▶进入音乐播放画面后死机。

结语

虽然TimeMachine还存在着许多不足，能够模拟的固件版本还很有限，但它的出现，让新版PSP支持1.50内核成为了可能，相信经过不断的完善，Dark_Alex一定能掀起1.50内核软件的复兴。

玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.21

大年三十晚上终于将NDS版《FF4》通关了，然后初一到处拜年，初二去外婆家，初三参加同学聚会，初四则开始NDS版《DQ4》的旅程……金鼠新春就这样匆匆忙忙地过去了，回头想想竟有种平平淡淡的感觉。下面先一起看看最近的NDS软件新闻吧。

软件新闻

No$GBA 新版推出

电脑上最好的NDS模拟器No$GBA于1月23日发布V2.6a版。新版支持了多边形阴影特效，提升了渲染速度，加入了三种新的存档类型，增强了游戏存档的兼容性。新版在3D模拟效果方面又有一定改进，试着运行了《马里奥赛车DS》和《最终幻想Ⅳ》，画面贴图基本没有错误，而且比较流畅。运行《马里奥与索尼克 北京奥运会》开头很流畅，但进入比赛后出现了比较严重的拖慢。从最初无法正常运行2D游戏到如今能流畅运行2D游戏以及部分3D游戏，No$GBA已经走在了其他NDS模拟器的前面。



DeSmuMe 改版出炉

电脑上的NDS模拟器DeSmuMe于1月26日推出了基于V0.7.3的改版V0.7.3 mods 1。新版通过SDL实现了手柄操控，用户在Control Config选项中可以对手柄按键进行设置。新版还支持了Win32系统下的SDL声音代码，并加入了竖向拉伸功能，能够用鼠标直接拉伸软件边框改变画面尺寸。新版在游戏模拟效果方面并没有改进，只是加入了一些小功能。而在下个版本中，作者则打算对DeSmuMe大动手术，其中包括提升游戏运行速度以及加入视频录制功能。视频录制支持常见的AVI格式，可以让我们录下精彩的游戏过程。



DSOrganize 新版发布

NDS上的多功能软件DSOrganize于1月27日发布V3.2 Final版。新版支持了GBS格式文件，在文本编辑器中加入了保存、退出选项，加入对网站cookie信息的支持，改变了IRC聊天信息接收模式以减少内存错误，减少了内存占用以便能载入更大体积的图片。另外，新版还修复了AAC、MP3音乐播放时的跳转错误，解决了网页浏览时切换选项卡可能引起的崩溃问题等。DSOrganize的功能越来越强大，但因为不支持中文所以在国内影响不大。如果作者能和国内软件小组合作推出中文版相信将是国内众多NDS玩家的福音。



用 NDS 制作动画

想让自己笔下的图画动起来？Animanatee可以帮你。Animanatee是一款NDS专用的动画制作软件，我们可以在NDS触摸屏上绘制自己的动画。软件最新版是1月23日发布的V1.3版，将输出格式由FLC变为AVI，加入了无需输出文件即可保存的功能，保存时增加了进度条显示。Animanatee实现动画的原理很简单，我们需要将动画的每一帧都绘制出来，连贯起来便成为动画，最多可以添加1万帧。软件提供了强大的绘图功能，可以选取60种色彩以及4中不同尺寸的刷子。另外，软件还支持双图层，我们可以绘制不变的背景，然后将动画角色叠加到上面。



在NDS上运行软件，首先出现的是系统菜单，点击NEW按钮可以建立新动画。我们可以直接用触摸笔在NDS下屏绘图，上屏则会显示相同的图像。按A键可以进入下一帧，按Y键则可以返回上一帧，按R键则可以调出调色板改变画笔颜色。但作者对软件目前的功能尚不满意，计划在未来版本中改进存档系统，并加入对MP3、WAV音乐的支持，让动画有声有色。

jEnesisDS 新版推出

NDS用MD模拟器jEnesisDS于1月27日推出V0.6版。新版能自定义YM2612和PSG的基于ARM7 CPU的音频模拟，游戏可以正常发音了；重写了模拟器代码，多数游戏不使用Z80代码时能获得更快的运行速度；改进了硬件渲染方式，修复了众多错误；加入了对MODE按钮的支持，同时按住L、R、START键即可。新版提升了游戏模拟速度，试着运行了《格斗三人组》、《战斧》、《魂斗罗》等游戏，均能流畅运行，贴图和声音基本正常。但某些游戏还存在着比较严重的贴图或声音错误，比如《篮球飞人》虽然能运行，但有暴音出现。



ScummVMDS 新版公开

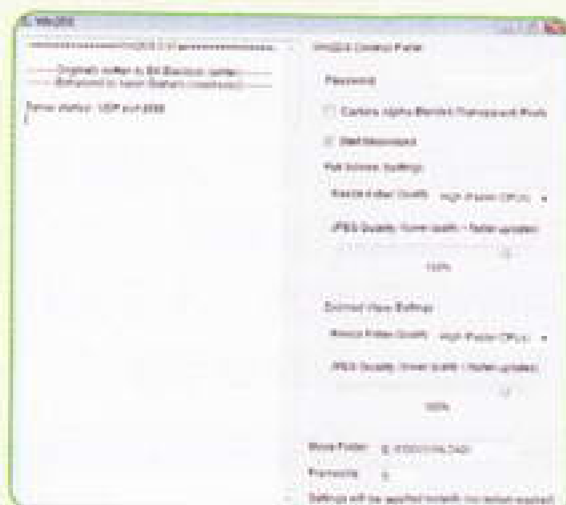
NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVMDS于今年1月中旬发布V0.11.0a版。新版加入对《Elvira》、《Elvira》、《Waxworks》三款游戏的支持；改进了画面缩放功能的图像质量，可以在游戏中按SELECT键在设置中选取；将功能键加入到虚拟键盘中。



DS2Win Fusion新版发布

NDS上的远程操控软件DS2Win Fusion于1月22日推出V0.81a版。通过DS2Win Fusion，我们可以在NDS上对电脑进行操控。首先你需要一台无线路由器作为中转传输数据，然后在电脑上启动服务器端，并在NDS上运行客户端输入正确的IP地址。接着，DS2Win Fusion会透过无线网络接收数据，NDS的下屏会显示电脑桌面的全貌，上屏则显示局部放大画面。我们能够点击触摸屏在电脑上运行各种程序，比如浏览图片、阅读文本等等。

新版中，作者对电脑服务器端和NDS端软件均做了改进。电脑服务器端方面，作者重新用Delphi编写了软件代码，保证软件的



正常运行；改变服务器端设置后，可以即时生效不用再重启服务器端；JPG图片可以选择放大或者全屏选项；新增了视频播放器，可以在NDS上观看电脑中的视频，但运行还不太正常，支持传送AVI文件但不支持声音；加入了开机启动选项，可以在Windows启动后自动运行服务器端。NDS客户端则加入了对FAT格式的支持，可以保存IP地址；把NDS上盖合上后，自动停止程序运行以达到省电目的。

全新视频播放软件放出

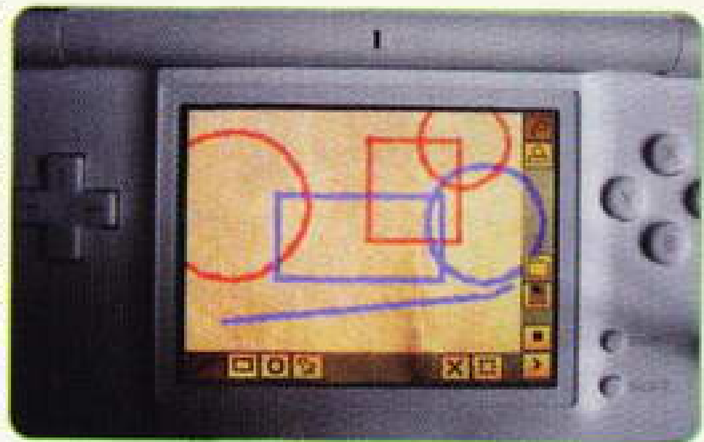
NDS上的视频播放软件向来是大家关注的焦点。2月9日，一个名为DSVideo Team的开发小组推出了



全新的视频播放软件DSVideo。DSVideo有着漂亮的播放界面，可以播放专有格式的视频。同时开发小组还放出了视频转换软件，但该软件需要安装Microsoft .NET Framework 3.5才能运行。软件附带的演示视频效果还不错，但如果自己转换，则视频效果要差不少，清晰度和流畅度都赶不上DPG，看来开发小组还要努力才行啊。

Pocket Physics新版发布

NDS上的物理模拟软件Pocket Physics于2月8日推出V0.4版。新版加入了保存和读取功能，可以将生成的PP格式的文件保存到烧录卡中存储；改进了删除功能和绘图模块并



加入了窗口切换功能。Pocket Physics能够模拟各种物体的物理运动，而且玩家可以亲自动手将物体画上去，然后看软件演示运动轨迹。比如在NDS下屏画一个方块，再画楼梯作为背景，那可以看到方块是如何滚下楼梯的。如果你喜欢物理学，那一定要试试Pocket Physics哦。

软件学院

软件名称：Licks Media Player
最新版本：V2 alpha　　软件作者：Lgadani
官方网站：http://www.cecm.usp.br/~lucas/lmp-ng

让NDS成为iPod——Licks Media Player使用教程

目前最受欢迎的随身音乐播放器是什么，自然是苹果公司生产的iPod。甚至在NDSL发售之初，乳白色光滑机身的设计也让人怀疑是否借鉴了iPod广受欢迎的外形特色。NDS本身没有音乐播放功能，但借助MoonShell、MP3Play等第三方软件可以实

现。本次我们介绍的Licks Media Player(LMP)同样是一款音乐播放软件，但它将NDS和iPod关联到一起。玩过iPod的朋友肯定对其滑动式操作方法印象颇深。LMP不仅有着类似iPod的外观界面，还可以如同iPod通过滑动触摸屏来操控音乐播放。让你的NDS变为一台iPod。下面让我们来看看LMP的使用方法。



安装

1 从网上下载LMP并在电脑端解压缩。



2 作者提供了.nds结尾和.gba结尾的适合不同烧录卡的程序，将其拷贝到烧录卡存储卡根目录中。





3 烧录卡存储卡根目录下建立lmp-ng文件夹，再在下面建立skins文件夹。

4





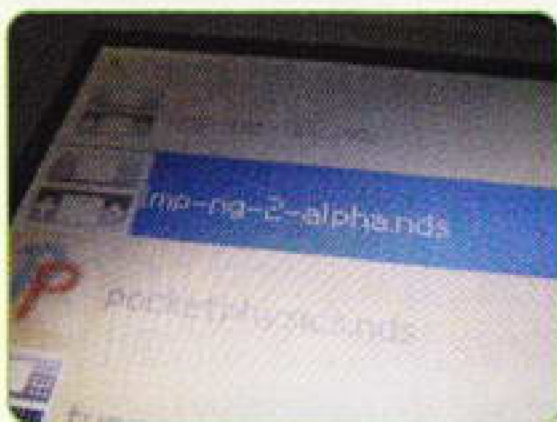
将皮肤文件包放到skins文件夹内，皮肤文件包为ZIP压缩格式，无需解压缩。可以放置多个皮肤文件包。如果没有放置皮肤文件包，LMP也能运行，但界面会变为黑色。皮肤文件可以在官方网站上下载。

5 将音乐文件放到存储卡内的任意目录中。LMP支持MP3、OGG以及FLAC格式的音乐，不支持AAC、WMA等格式的音乐。



使用

1 打开NDS，找到LMP程序并运行。



2 首先进入主界面，上屏显示程序菜单，下屏则是虚拟按钮。上、下屏画面合起来正好构成一个完整的iPod。



3 我们可以直接通过触摸屏来操纵软件。在触摸屏的灰色圆圈上顺时针旋转是向下移动光标，逆时针旋转则是向上移动光标，点击灰色圆圈中间白色按钮则是进入下级选项。当然，也可以通过NDS按键来控制软件。



NDS按键	功能
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	回到上级选项
→	进入下级选项
L	移动光标到第一行
R	移动光标到最后一行
B	歌曲播放中暂停音乐
X	回到上级选项
A	跳到上一首歌曲
Y	跳到下一首歌曲
START	显示程序运行状态
SELECT	锁定按键

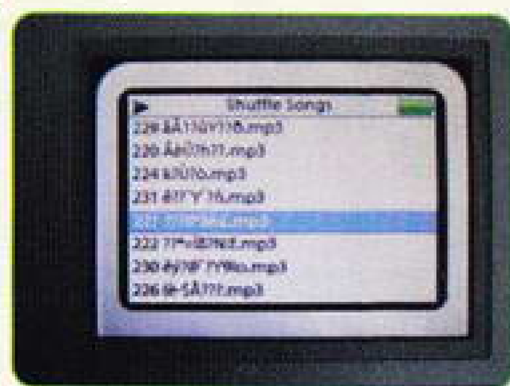
4



要播放歌曲，则进入Music选项，然后选择Songs。

5

接着LMP会显示烧录卡内存储的所有歌曲文件并列表显示。注意，LMP不支持中文显示，如果歌曲文件名为中文则会显示为乱码。



6

选择好歌曲后，按十字键的右或者点击触摸屏灰色圆圈中间的白色按钮歌曲开始播放。



播放时上屏会显示歌曲的播放状态，包括播放时间、文件名等。

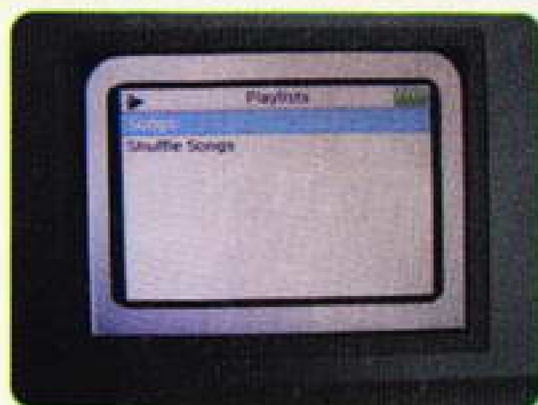
7

LMP运行中按START键可以调出程序运行信息，再按一次START键回到正常画面。



8

LMP支持随机播放，进入主菜单上的Music选项后，选择Playlists，可以看到Shuffle Songs选项，进入后则是随机播放的歌曲列表。另外，在主菜单中也有一个Shuffle Songs选项，进入后可以直接开始随机播放歌曲。



9

进入主界面中的Settings选项，选择Skins，LMP会将可以使用的皮肤文件罗列出来，按十字键的左键可以确认更换皮肤。



总评



LMP使用起来很简单，歌曲播放效果也不错。仿iPod的界面和操作方式相信会受到大家的喜爱。但在使用过程中也发现LMP的运行不太稳定，当进行菜单切换等操作时可能发生死机现象。希望作者在以后版本中能进行改进。

10

播放过程中，可以按SE－LECT键将程序锁定。此时所有按键都不会再起作用，防止听音乐的误按情况发生。锁定后，屏幕上会出现锁形标志。再次按SELECT键解除锁定。



陪朋友去游戏店买烧录卡，看到店员正在玩Wii。看了一会，突然有种想买的冲动，接着就完全失去理智买了一部回家。Wii果真如传闻是不错的健身器材，才玩了1小时网球胳膊就酸了起来。如果有台Wii Fit，健身效果不是更好？惟一后悔是没有过年前买Wii，否则春节期间家里该多热闹啊。最后给各位读者拜个晚年，祝大家新年里学习顺、工作顺，事事顺！

烧录卡新闻站

VOL.27

文 小超 编 米格

春节期间烧录卡圈子果然很平淡，没有大的促销活动，甚至连软件更新也暂时停止了。到笔者完稿前，某些烧录卡厂商还没正式开工。春节停产外加上南方大雪造成的交通不便，让部分地方的烧录卡售价居高不下，比以往上涨50、60元的情况并不少见。下面就一起来看看这段时间的一些烧录卡新闻吧。

M3/G6

厂商网站：http：//www.gbalpha.cn

M3主题编辑软件推出

想让自己的M3DSR、G6DSR界面更个性吗？想自己在电脑上DIY属于自己的M3DSR、G6DSR主题吗？那就请你试试这款M3主题编辑软件，用它你可以制作出自己喜欢的M3DSR、G6DSR主题。M3主题编辑软件并非由Gbalpha官方制作，而是由SmiySoft工作室开发，2月6日这款软件发布了V0.10测试版。新版中加入动态模拟，编辑起来更真实；支持屏蔽颜色，与M3DSR、G6DSR同步，屏蔽颜色信息为&HFF00FF；支持自动更新，可以通过网络更新软件；自动注册控件；支持按钮图片库，自动指向对应文件夹，用户可以自己改变库里的图片。



M3主题编辑软件的使用并不复杂，为绿色程序无需安装。软件采用图形化界面，所有的操作都能即时在界面上显示。我们可以方便地对背景、按钮、滚动条等图片进行替换。除了图片外，软件还支持更改系统字体颜色和列表字体颜色，不用复杂的更改颜色代码，而是直接在调色板中选择颜色即可。

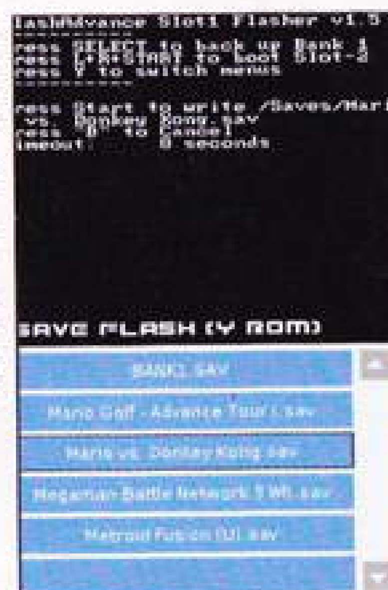
FlashAdvance

厂商网站：http：//www.visoly.com

MK5新内核推出

可能你手头还有一张古老的FlashAdvance GBA烧录卡，但却没有烧录器无法烧录游戏。现在FlashAdvance SLOT-1可以帮助你。FlashAdvance SLOT-1是一款NDS用软件，它可以将NDS SLOT-1槽烧录卡中的GBA游戏拷贝到FlashAdvance GBA烧录卡上，让你没有烧录器，轻松在NDS上烧录游戏。2月10日，FlashAdvance SLOT-1推出了V1.5版，新版的烧录速度能达到9.5MB/s，并支持GBA游戏时显示边框。

使用时，我们要将FlashAdvance SLOT-1放到SLOT-1烧录卡内存的根目录，同时将GBA游戏ROM拷贝到SLOT-1烧录卡内存的GBA文件夹下。将SLOT-1烧录卡插入NDS，再将FlashAdvance GBA烧录卡插入SLOT-2槽。打开NDS，启动FlashAdvance SLOT-1程序，NDS的下屏会显示可以烧录的游戏列表，选中游戏后按START键开始烧录，游戏将从SLOT-1槽的烧录卡中拷贝到FlashAdvance GBA烧录卡内。



AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G新内核公开

春节期间最忙的大概要数AceKard小组了，竟然一口气推出了3个内核。在1月22日，开发小组放出AceKard R.P.G用V4.07内核。新内核修正了日文半角字符的显示问题；可以选择是否显示隐藏文件，方法是在/__rpg/globalsettings.ini文件中修改showHiddenFiles的值，如果改为0则不显示隐藏文件，改为1则显示隐藏文件；浏览文件时能够调节触摸屏的速度，方法是修改globalsettings.ini中scrollSpeed项目后的值，其中fast是快速，medium是中速，slow则为慢速，默认为快速。

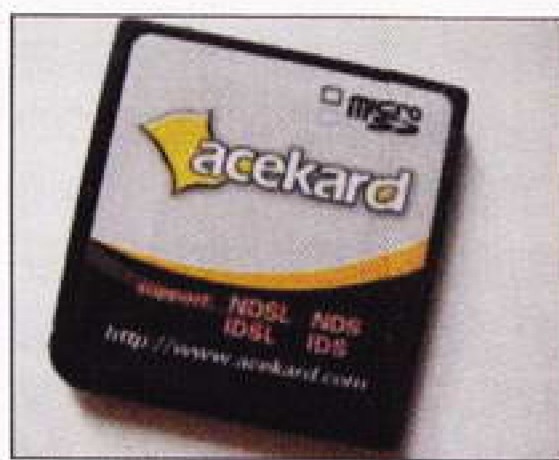


新内核还修正了皮肤中显示用户自定义图片和文字的错误、按住十字键不放浏览文件的时候可能会出现的图标错误以及某些游戏单卡联机的问题。新内核增加了快捷方式功能，在希望做快捷方式的游戏或者自制软件上按Y键，然后按X键选择创建快捷方式，接着会在菜单的根目录建立快捷方式。目前内核只支持创建一个快捷方式。可以在globalsettings.ini内修改ShortcutStr项目的值来改变快捷方式的显示名字。

2月2日，开发小组又推出了AceKard R.P.G用V4.08内核。新内核修正了DSlinux-dldi自制软件无法运行的问题，可以在AceKard R.P.G的内存或者TF卡上运行了；解决了MoonShell在6GB SD卡上不能正常读取文件的错误以及无法软复位、不能正常显示中文的问题。

AceKard+新内核发布

2月8日大年初二，AceKard突然带给广大AceKard+一份春节礼物。由AceKard R.P.G V4.07内核移植的AKMenu4 for AK+新内核正式发布，让AceKard+用户也能体验部分AceKard R.P.G 的功能。新内核加入了金手指功能，用户可以在游戏中调用金手指代码；支持DLDI补丁，用户在运行自制软件时会自动加载DLDI补丁，提升自制软件的兼容性；支持AceKard R.P.G的皮肤，用户可以自由更换皮肤。由于硬件上的差异，新内核没有能够全数照搬AceKard R.P.G的功能，比如软复位功能就无法正常使用，希望开发小组继续加油哦。



EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V新内核公开

EZ小组于2月2日推出EZFlash V专用V1.70内核。新内核加入了DLDI自动补丁功能，提升了对自制软件的兼容性；修正了CHT文件的解析方式；解决了V1.68内核阅读TXT文本退出后下屏白屏的错误。Resetsp.bin则更新到NDS第1981号ROM。大概由于放假的缘故，新内核并没有在主页上公开，而是放到了官方论坛上，内核中仍旧附带了固件升级工具。



NDS烧录卡金手指使用综合教程（上）

文 寰仔 编 米格

随着各品牌SLOT-1烧录卡内核不断改良，除游戏之外的各种附加功能也越来越强大，而金手指作为对广大玩家最具意义的一项扩展功能，无疑也成为了玩家们关注的焦点。有了它，再难对付的BOSS也将能够瞬间秒杀，更不用提那些令人头痛的隐藏要素、毫无乐趣的练级攒钱了，只要弹指一挥间，金手指就能帮你全部搞定。目前各烧录卡的金手指功能已经趋于成熟、稳定，下面就让我们一起来看看金手指的制作方法吧。

引言



目前主流烧录卡都已经具备金手指激活功能，但却并不提供金手指代码搜索功能。虽然各个烧录卡在更新内核的同时也会更新金手指代码库，但对于一些新游戏的金手指更新速度就有些让热血玩家们不敢恭维了。因此，我们想要自己获得一个NDS游戏的金手指代码就有两种途径，一种是在网上找现成的金手指代码，另一种则是自己通过电脑上的NDS模拟器、修改软件搜索金手指。最后再通过各烧录卡专用的代码转换软件或其他方式修改成烧录卡对应的金手指文件，以便在烧录卡上使用。之前我们在为大家介绍NDS模拟器时已经提到了如何用EmuCheat制作CHT格式的金手指代码，因此下面就不再对金手指代码搜索进行介绍，而将重点放在如何把网络上搜索的金手指代码转换在烧录卡上使用。

金手指代码类型介绍

目前网络上能够找到的NDS金手指代码主要有两种类型，一类是AR金手指代码，另一类是CHT金手指代码。其中前者为老牌金手指工具Action Replay的NDS版金手指代码，也是在日本、欧美广泛流行的一种非加密金手指代码格式，大部分烧录卡都能使用这种格式的金手指代码，然后通过转换软件经过几步转换生成各烧录卡专用的金手指文件，放置在烧录卡上使用。而CHT格式的NDS金手指代码则是由国人制作的EmuCheat软件生成的非加密金手指代码，在GBA时代被烧录卡广泛使用。对于国内玩家而言，这种代码最大的优点就是配合模拟器以及EmuCheat修改器玩家自己就能在电脑上方便地制作金手指代码，然后再通过烧录卡转换软件将其转换为烧录卡专用金手指文件。另外值得一提的是，AR格式的金手指代码已经可以通过工具转换为CHT格式，但CHT转换AR代码的工具目前并没有出现。下面给出一些常见烧录卡所支持的金手指类型：

```
NARUTO 疾風伝 大乱戦! 影分身絵巻

遊戯ID：YNRJ 2824abe9

●所持金9999999
020DCE0C 0098967F

●所持金実動後9999999
12027F56 0000E580

●道具全開
120DCE38 00000101
E20DCE18 00000020
05020505 01050505
05050505 05050505
05050505 05050505
01010105 01010101

●忍術全開
020DCD78 FFFFFFFF
120DCD7C 000007FF

●按下[SELECT]造型全開
92065A90 00000004
120DCE3A 00000100
020DCE3C 05040302
120DCE40 00000706
D0000000 00000000

●地圖全開
220DCD9A 0000003F
```

烧录卡	AR代码	CHT代码
SCDSO	√	√
R4/M3DSS	√	×
M3DSR	√	×
DSTT	√	×
EZ5	√	√
AceKard R.P.G	√	×
DSLink	√	√

注：经验证，DSTT所采用的金手指代码文件格式与R4/M3DSS完全相同，因此下文就不再做单独介绍，直接参考R4/M3DSS金手指数据库制作方法即可。

TIPS 常用金手指代码搜索网站

国内网站
http://www.ndsbbs.com
http://www.wiindsbbs.com/
http://www.emu-zone.org

欧美网站
http://us.codejunkies.com/search/codes_search.aspx

日站：
http://www.ccn2.aitai.ne.jp/~keikun/ds/
http://hnop.blog11.fc2.com/blog-category-21.html

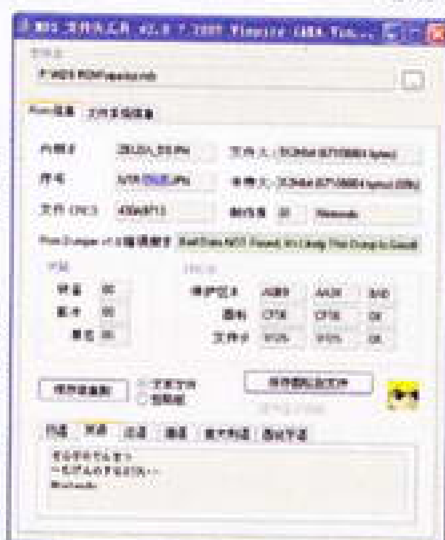
烧录卡金手指数据介绍

目前烧录卡采用的金手指添加方式主要有三种，一种是在烧录卡内核的金手指数据库中添加代码，而将所有游戏添加的金手指代码存储在一个数据库文件中，采用这种方式的烧录

卡有R4、M3DSS、DSTT；第二种是针对每个游戏添加独立的金手指文件，通过文件命名与单个ROM对应，采用这种方式的烧录卡有SCDSO、AceKard R.P.G；还有一类则是采用了数据库与单个金手指文件结合的方式，玩家可以选择将金手指添加到数据库中，也可以选择添加为针对单个ROM的金手指文件，采用这种方式的烧录卡就是EZ5了。



这三种方式对于我们添加代码最大的区别就在于，使用数据库模式添加金手指，往往需要对一段金手指代码加入游戏ROM的识别信息。如R4每个游戏的金手指代码段就必须先加入ROM内部名称以及CRC32校检数据，当玩家在烧录卡上启动某个ROM时，内核就会自动识别当前ROM的这两样信息，然后再在金手指数据库中查找与之匹配的代码段来加入相应的金手指代码。其中CRC32校检数据是一种根据ROM的内容、文件大小生成的一段校检数据，一旦ROM数据有所改变，生成的CRC32校检数据就会产生变化，这也就是为何许多汉化游戏在R4上无法启动金手指的原因，汉化ROM的内部名称没有改变，但由于修改了ROM数据，CRC32校检码发生了变化，因此也就无法与原ROM的金手指数据匹配上了。我们在为自己手头的游戏ROM制作金手指数据库时，自然首先要获取游戏ROM的内部名称以及CRC32校检码，获取方法其实非常简单，下载一个名叫NDSHeader的软件，最新版本为V2.0，解压后运行主程序，点击程序顶部文本框右侧的“...”按钮，打开ROM后，ROM信息中就能找到我们需要的信息了。图中选中的4个字母“AZEJ”部分就是游戏的内部名称，下面一行的CRC32内“430A9713”8字节数据就是CRC32校检码了，在下面的介绍中我们将会用到这两个数据。



采用第二种单ROM对应金手指就没有这么复杂了，例如SCDSO，在添加金手指代码时无需任何ROM识别信息，只要将最终转换的金手指文件命名与烧录卡上对应ROM名称相同，并且放在同一个文件夹下即可识别。而EZ5采用混合模式，既支持加入数据库，又支持单个金手指文件载入，不过在单个文件载入时需要将金手指文件命名为ROM内部名称，详细使用方法还是参看下文介绍吧。M3DSR也采用了混合编码形式，不过它支持多种代码格式，XML文本编写的AR代码以及CHT代码都能支持，只要在启动游戏时选择对应的金手指文件即可，不过由于.db格式的载入速度最快，因此在下文中我们还是将其归入第一类中进行介绍。

R4/M3DSS/DSTT金手指转换教程

R4、M3DSS、DSTT、M3DSR金手指代码均采用了数据库形式保存在烧录卡内核中，各自金手指代码编辑文件如下：

烧录卡	用户添加金手指数据库文件路径
R4	_system_\usrcheat.dat
M3DSS	_system_\usrcheat.dat
DSTT	TTMenu\USRCHEAT.DAT（同样也是内核附赠金手指数据库）
M3DSR	任意目录下存储的.db金手指数据库文件，在运行游戏前我们可以手工选择.db格式金手指文件。

以上四款烧录卡虽然都有专门的软件来制作金手指数据库，但我们在这里为大家推荐一款名叫R4CCE的软件，它的最新版V0.72能够支持上面这4种烧录卡的金手指数据库制作，使用起来也是非常的方便。下面我们就来以修改美版《马里奥聚会DS》(ROM编号1694)为例，介绍如何为烧录卡添加金手指文件。





首先使用NDSHeader打开ROM后，找到ROM的内部名称和CRC32码。美版《马里奥聚会DS》的ROM内部名称为A8TE，CRC32码为4FFC3B2F。

2

在网上找到美版《马里奥聚会DS》的AR码，内容如下：

Game ID：A8TE-21EF4F90-1049cc1d-C98A40D5

Platform：Nintendo DS

12 Codes Found

SPACES REMAINING / MOVE CODES：

Press SELECT for 99 Spaces to Move Remaining

94000130 000003fb

222beac2 00000064

d0000000 00000000

Press SELECT+L to End Move (Player)

94000130 000001fb

222beac2 00000001

d0000000 00000000

……

3



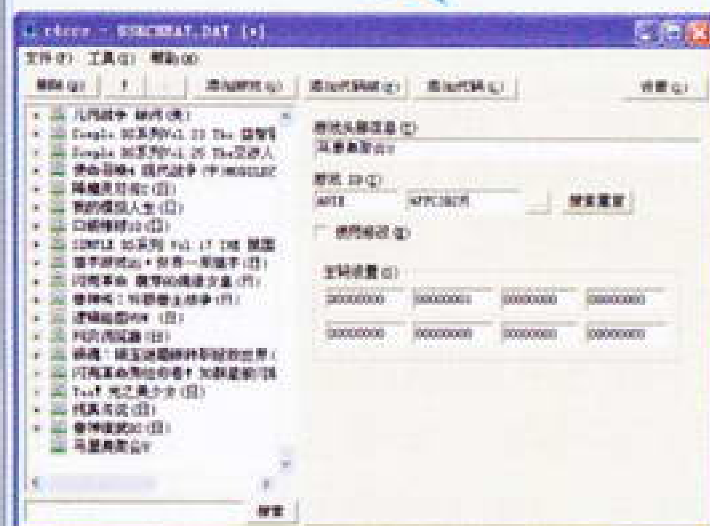
下载R4CCE软件的最新汉化版，解压后直接运行r4cce.exe就能弹出软件主界面了。

4

使用R4、M3DSS 、M3DSR的用户如果不想将这个游戏的金手指代码与其他代码混在一起，那么就直接在当前的空金手指库进行操作，如果使用DSTT(DSTT不分内核金手指与用户金手指，只有一个金手指代码库)或是使用R4、M3DSS且之前已经创立了用户金手指库，那么就需要首先打开之前的金手指库再加入新的游戏金手指。点击顶部菜单“文件”→“打开”，根据上面给出的用户金手指库文件路径选择存储卡上的金手指数据库文件。M3DSR的.db格式数据库是不能打开的，因为M3DSR可以浏览金手指数据库文件，而不像其他3种烧录卡只能打开指定金手指数据库文件，所以我们也完全没有必要打开原来的金手指数据库，自己创立一个新的就可以了。



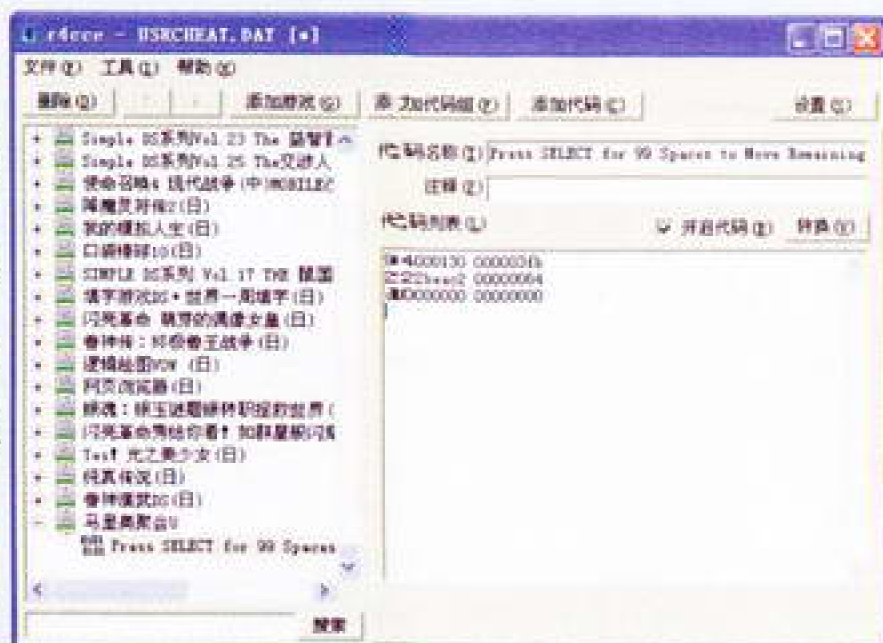
5



接下来我们首先在数据库中创建一个新的游戏金手指，点击顶部的“添加游戏”按钮后，在程序右侧的信息框中分别根据游戏名称、游戏内部编号以及CRC32码写入相应信息。

6

接下来在左侧树状目录选择当前新建游戏名称的状态下，点击顶部“添加代码”后，将我们刚刚找到的代码填进去。代码框上方的“开启代码”按钮勾选后，这一项金手指在烧录卡启动时则为默认开启项目。注意，最好在金手指代码末尾处多加一个回车键，否则代码可能无效。

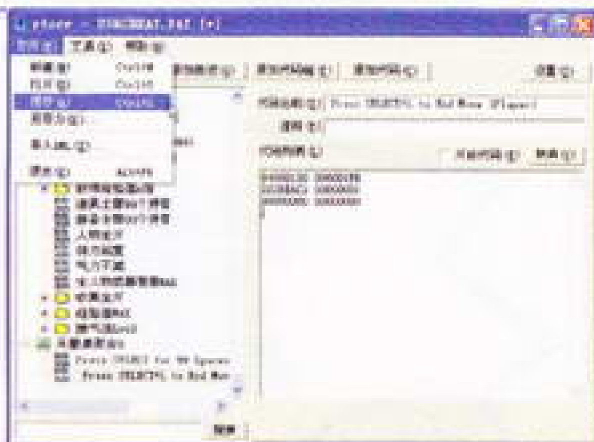


7



添加完一条后继续点击“添加代码”按钮添加下一条，还可以点击“添加代码组”按钮将同一类代码添加在一个组下面，方便管理和激活。如果不想要本条代码，在左侧树状目录选择想删除的代码后按下鼠标右键，就可以在弹出菜单中选择“删除”

8 对于M3DSS、R4、DSTT用户，完成编辑工作后，如果是修改的烧录卡存储卡上已经存在的金手指数据库文件，则直接点击顶部菜单"文件"→"保存"即可。或者另存为usrcheat.dat文件，将其放入前面介绍的文件夹中。这样我们使用烧录卡开启游戏ROM时，就会自动识别到金手指代码了。而这部分使用在之前的烧录卡评测中已经介绍，这里就不赘述了。

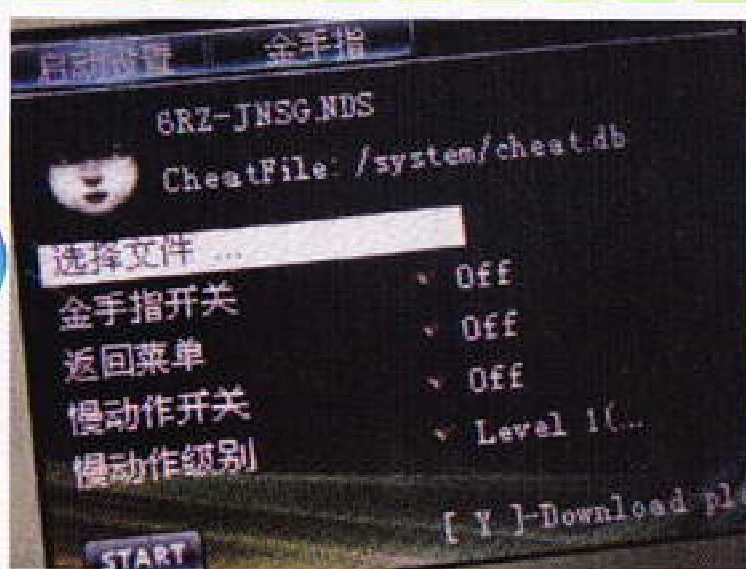


9



如果想要存储为M3DSR使用的.db数据库，我们需要在存储时点击"保存类型"下拉列表，选择"M3Real 金手指数据库(*.db)"一项。

10



然后存储在M3DSR烧录卡存储卡的任意目录下，在M3DSR开启游戏时，点击"选择文件"一项来选择刚刚制作的.db金手指即可。

11 除了这些基础功能之外，选择顶部数据库，修改数据库名称，会改变R4、M3DSS在底部载入金手指数据时显示的名称，如果选择"加密为Cheat.DAT"一项，还可以用自己制作的金手指数据库替换R4、M3DSS官方提供的Cheat.DAT数据库文件。



12



对于庞大的数据库，R4CCE还提供了丰富的管理功能，点击顶部菜单的"工具"→"搜索重复游戏"一项，左侧树状目录就会自动跳转到重复游戏名称处，以便玩家合并、删除重复游戏金手指内容。

13



更为方便的是它的排序功能，点击"工具"→"游戏分类"，选择一种分类方式，左侧树状目录就会自动根据要求排序，这样寻找起来也更加方便。

●结语●

介绍到这里，相信大家都已经熟悉了R4、M3DSS、M3DSR金手指数据库的制作方法了，在下一辑中我们将继续为大家介绍EZ5、SCDSO、DSLink、AceKard R.P.G的金手指文件制作方法，感兴趣的玩家可别错过哦。另外，文中软件下载请看http://bbs.levelup.cn/showtopic-505114.aspx。



掌机市场扫描

栏目主持／乌冬

过完了一个年，不知道大家都有什么收获呢？或许有很多读者都在这段时间为自己添置了新主机或者入手心仪已久的新游戏吧。这次因为过年乌冬回了家的缘故，未能来得及对深圳的电玩市场进行走访，所以深圳的市场扫描部分暂停一次，下辑照常，如给各位读者造成不便还请多多包涵。另外这次的价格表也根据读者的建议做出了一些变化，加入了记忆棒的价格，这里也鼓励各位读者如果你对本栏目有意见或者建议，不妨通过平信或Email告诉我们。下面就让我们一起来关注一下本辑市场扫描吧。



江西恐龙 广州

春节期间，PSP的售价果然如笔者预计的那样上涨，在临近大年三十的前几天，所有颜色的2000型PSP都上涨到1440～1480元不等，一直到过完年售价才略有回落，但仍比平时要贵。到2月中旬为止，黑色、白色、银色三款颜色的2000型PSP售价为1398元，粉蓝色、粉紫色、粉红色三款颜色的2000型PSP售价为1448元。

有关1000型PSP，各个商家反馈的信息是几乎都是没有销路，顾客连问都懒得问，只有一些完全不懂PSP型号之分的玩家，商家才可能引导性地向他们推销1000型PSP（无奸不商就是这个意思了），但大部分顾客知道了2000型和1000型的区别之后，都表示只考虑购买2000型的PSP。目前所有商家都停止了1000型PSP的进货，现在各大游戏店里出售的1000型PSP都是2007年的存货，价格普遍在1150～1180元左右。

春节期间的NDSL销量也不错，笔者看到不少家长带着孩子来购买NDSL。NDSL的价格在春节期间比较平稳，iDSL售价在1050～1080元左右，中国龙限定版iDSL笔者并未看到有售，也可能是因为天气原因导致还未到货。

另一方面，家用机在春节期间的销售成绩也相当不错，PS3春节前涨到3200元，春节后跌回2980元；Xbox360春节前小幅涨到2950元，春节后持续涨价，目前价格为3100元；Wii的价格暂时保持不动，一直在2050元左右。

PSP记忆棒方面，4G高速组装记忆棒涨到230元，8G普通组装记忆棒售价为470元。商家们普遍反映春节期间闪存卡类商品批发价都在上涨。笔者特别提醒一下读者，目前8G的记忆棒假货非常多。就笔者目前掌握的资料来看，8G组装记忆棒的批发价大约在400～450元不等，而零售价则在460～550元不等。换句话说，如果网络上或者实体店里开价在400元以下的8G记忆棒，十有八九是扩容棒，这种假记忆棒顾名思义就是用容量不足8G的记忆棒，通过修改程序的方式来伪装成8G记忆棒，比较常见的制作原材料是4G芯片和2G芯片。所以验证的方式很简单，只要往里面拷东西，大约拷贝到2G或者4G的时候系统提示错误则一定是假货。由于大部分顾客在购买记忆棒的时候只是拷几百M的文件来测试，所以这类假记忆棒很容易欺骗到顾客。

目前真正的8G组装记忆棒主要有两批货，一批是7727M（也可能是7726M）的版本，另一批是7854M（也可能是7855M）的版本。笔者春节期间分别购买并试用了这两种记忆棒，发现7854M的记忆棒存在许多质量隐患，虽然文件可以拷满8G，但是棒内各种低容量文件非常容易报错（例如TXT文档、GBA游戏和PSP记录等），和笔者一起购买8G记忆棒的几个同事都纷纷出现了这种症状。笔者不敢保证市面上所有7854M的记忆棒都是如此不稳定，但保险起见，目前阶段请各位优先考虑7727M的记忆棒吧。



▲春节期间广州的游戏市场里每一天都是人潮涌动。



春节的游戏市场不出意料地火爆，从年前直到正月初七，迎来了新一年的人们纷纷变得慷慨和喜悦，各家游戏店都呈现出了受财神眷顾的局面，相信有不少读者在看到本辑市场扫描的时候已经从无机一族顺利转职成了有机一族了。

节日过后，淡季也就随之而来。PSP-2000作为国内游戏市场的顶梁柱，价格自然也要随着市场而变化，现在单机的价格已经从春节时的1450元降到了1380元左右，作为关键配件的4G记忆棒也渐渐结束了春节前由于缺货所造成的价格上涨，重新恢复到了190元的正常价位，而且随着8G记忆棒制作工艺的不断成熟和价格的下降（大约530元），有可能在不久的将来部分取代4G卡的位置成为大容量存储媒体爱好者的首选。

春节前神游公司推出了中国龙版的红黑色iDSL，在首发现场以限量版认证证书的形式零售的两百台主机在很短时间内就被抢购一空。虽然其中不乏某些商家趁机哄抬炒作，但是至少表明了行货在消费者心中已经树立起了一定的威信，成为了玩家购买主机时的放心选择。烧录卡方面DSTT势头强劲，无论是宣传还是游戏使用上都有着令人满意的表现。尤其是200元出头的价格为许多学生玩家减轻了负担。其实现在一些老牌的烧录卡（例如M3）都已经把主要业务放在了利润更大的海外市场，之前网上流传有许多美国玩家都在使用烧录卡的传言也不是完全没有根据的，看看现在R4在日本的销售状况就知道烧录卡的受欢迎程度有多大。



春节长假，西安电玩市场一派红火景象，好不热闹。和往年相比，今年春节的电玩市场有哪些特点？下面就让我们来看一看。

年前的一场大雪，给我们带来了很大的影响，冰雪堵塞道路使货物无法正常运输，导致市场货物的严重紧缺，不管是什么东西的价格都在疯狂飙升。游戏市场也不例外，因为供货不足的原因，比较受欢迎PSP-2000系列价格也升到了1430元左右，其中黑色、蓝色、紫色、和粉色都比较缺货，黑色主机价格甚至已经涨到了1450元以上，其他颜色也都在1400元附近。但是从市场的消化量来看，玩家的购买热情似乎没有受到风雪的影响。并且在笔者这次的走访中，竟然还看了还没有上市的薄荷绿色PSP-2000和《怪物猎人 携带版2nd G》限定版主机，不过两部主机都是作展示之用，估计是从工厂流出的机器。和主机配套的记忆棒方面，8G为550元；4G高速卖240元，低速卖180元；2G棒现在似乎已经被玩家遗忘了，但是价格也因为过节涨了不少，高速在130元左右。

有着神游行货的支持，任氏掌机的价格没有太大的变化，iDSL保持在1050元左右。而NDS主机的主要配件——烧录卡的价格却涨得非常离谱，R4再次断货，推出不久的DSTT价格也从原来的160元飙升到了240元。想要购买NDSL的玩家可以等待烧录卡价格稳定后再入手！



▲传说中的薄荷绿PSP-2000和《怪物猎人携带版2nd G》限定版主机。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	MSD（4G高速）	MSD（2G高速）
广东广州	江西恐龙	1398	1150	1080	—	—	—	230	90
广东深圳	久圣电玩	1448	—	1070	1130	—	—	220	90
北京	绿洲电玩	1400	1000	1050	1080	—	550	210	110
陕西西安	快乐多电玩	1380	1250	1050	—	—	400	260	120
安徽合肥	红星四海电玩	1350	1200	1050	1050	600	400	180	120
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1300	—	1150	—	—	230	100
福建厦门	快乐多电玩	1480	—	1120	—	—	450	250	—
天津	MARS(战神)	1390	1280	1080	1100	—	590	360	140

硬件短消息

栏目主持 米格

文 Raeca

对于PSP玩家来说，将于3月27日发售的《怪物猎人 携带版 2nd G》无疑是近期最令人瞩目的豪华盛宴。而对于周边厂商来说，自然也不会放过这一大好的商机，许多厂商纷纷推出了以《怪物猎人》为主题的各种周边。下面就让我们一起来看看最近公布的一些新奇周边吧。

猎人迷们必备的绝好套装

来自日本的著名周边厂商Hori想必大家都不会陌生，它所出品的产品质量优异、性能可靠，往往都是人们所追捧的热点。这次Hori也为"《怪物猎人》系列"的忠实FANS带来了绝好的礼物——《モンスターハンターポータブル 2nd G》アクセサリーセット。

这款周边套装将于2008年3月27日和"《怪物猎人》系列"的最新作——《怪物猎人 携带版 2nd G》同时发售，售价2780日元。套装内包含带有"《怪物猎人》系列"图案的PSP用主题面盖、挂耳式耳机以及皮质收纳袋这三款充满浓郁的《怪物猎人》风味的周边产品，能令任何一台普通的PSP主机都变做"限定版"主机。对于近期打算购买周边的玩家更是显得超值。

品名：モンスターハンターポータブル 2nd G アクセサリーセット
种类：保护壳
出品：Hori
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
官方价格：2780日元
推荐度：★★★★★









手感倍增的猎人专用握把

品名：Monster Hunting Grip
种类：握把
出品：MSY
对应机种：PSP-2000
官方价格：1800日元
推荐度：★★★★☆

MSY对于国内玩家来说也许是一家比较陌生的周边厂商，然而在国外，MSY在手柄等操作外设上却享有盛名。例如Xbox平台上著名的驾驶舱模拟射击游戏《铁骑》专用控制台便是由这家公司所出品。近日，MSY又携同Capcom推出了这款专用周边"Monster Hunting Grip"，售价为1800日元。

"Monster Hunting Grip"是面向"《怪物猎人》"系列玩家的PSP握把类周边，目的是为了改善PSP主机的手感以及操作舒适度。"Monster Hunting Grip"采用作为《怪物猎人 携带版 2nd G》的代表场景"树海"为主色调的墨绿色外壳，并在握把上印有特点鲜明的"猫猎人"图案以及"基尔德纹章"图案。

"Monster Hunting Grip"的背部设计有可供UMD光驱自如开合的"窗口"，即便是在装着PSP主机的情况下也能够自由地更换UMD碟片。同时，在窗口边缘还附有可以折叠打开的金属支架。在看片或听歌时也能将握把当做支架来使用，非常方便。



环绕立体声让效果更出众

品名：スピーカーセットポータブル2

种类：音箱

出品：Hori

对应机种：PSP-1000、PSP-2000

官方价格：3580 日元

推荐度：★★★★☆

“スピーカーセットポータブル2”是由日本Hori推出的一款PSP专用外放音箱套装。套装内包含有在上一辑栏目所介绍过的“ディスプレイスタンドポータブル”支架，以及一对平板式2.0有源音箱。这是一款专门为偏爱PSP影音播放功能的玩家而推出的升级周边套装，支架能使PSP以最佳的观赏角度立于桌面，并且还能够正常地接驳电源与耳机线。而平板式2.0有源音箱则大大加强了PSP的音频表现能力，为玩家带来更为震撼的体验。



平板式2.0有源音箱的尺寸为68×175×68mm，身材娇小，并不会占用过多的空间，音箱与主机之间的连线为1.5m，左右音箱之间的连线也为1.5m。而电源线则为1.7m，可以自如地进行摆放。该产品有黑白两种色彩，无论是与各色PSP主机还是与家中装潢搭配都相得益彰，有兴趣的玩家不妨留意一下它。

小握把手感同样优异

品名 Flexible Hand Grip Pad Advance for PSP-2000

种类：握把

出品：ミヤビックス

对应机种：PSP-2000

官方价格：980 日元

推荐度：★★★★☆



这款名为“Flexible Hand Grip Pad Advance for PSP-2000”的新版PSP专用握把与之前介绍的《怪物猎人》握把一样，都是为增强PSP-2000的手感而推出的。相比之下，这款握把的外形更为小巧精致，握把两侧采用了模仿PS2手柄的经典圆锥式设计，充分保证了使用时的舒适度。在安装上，它采用了伸缩抽拉式设计，取下后可以收起便于携带。握把在使用时还不会影响电源、耳机、记忆棒以及各按键接口的操作，设计上还是很到位的，而且它的售价只有《怪物猎人》握把的1/2，如果有玩家仅仅是想提高游戏的手感，那么这款握把便是不错的选择。

铝盒与水晶壳的结合

品名：	PSP Slim Metal Case
种类：	铝盒＋水晶壳
出品：	Brando Workshop
对应机种：	PSP-2000
官方价格：	28美元
推荐度：	★★★☆☆

拥有金属质感的铝盒周边相信大家一定不会陌生，铝盒的坚固、耐撞击、抗磨损等性能要比水晶壳更上一层楼，但铝盒却不具有水晶壳那种晶莹剔透的质感与光泽。这款来自香港周边厂商Brando Workshop的PSP Slim Metal Case却颇具创意地将两者结合在了一起，为广大的PSP-2000玩家准备了兼具水晶壳与铝盒特点的保护周边。它的上半部分为聚碳酸酯材料制造的水晶面盖，使主机原有的色泽与光彩一览无余地展现在玩家面前；而下半部分则为铝合金制造，对于经常要与桌面等坚硬表面接触的主机下面盖采用铝合金进行防护当然更加可靠。







SP评测室

在连续几辑的国内优秀周边鉴赏之后，本辑为大家带来了两款来自老牌周边厂商Hori的新款PSP周边评测，让我们来对比一下国内周边与国外周边产品在工艺上的差异，看看究竟国外周边是不是物有所值。

品名：	プロテクトフィルターポータブル
种类：	保护膜
出品：	Hori
对应机种：	PSP-2000
官方价格：	780日元
推荐度：	★★★☆☆
优点：	全面保护主机表面、屏幕部分贴膜透光度好。
缺点：	机身两侧贴膜透光度较屏幕部分略低。



除了主机液晶屏幕需要保护之外，对于新PSP-2000所采用的烤漆来说，方向键以及○、×、△、□等按键周围也是极易磨损的部分，同样需要悉心呵护。而“プロテクトフィルターポータブル”这款来自日本著名周边厂商Hori的新版液晶＋机身保护膜，就是针对PSP-2000的屏幕特点以及新的机身细节（如喇叭口）而专门设计的一款全新周边。其中屏幕贴膜部分拥有与普通Hori膜一样的三层材质：AR防反射层，可减轻屏幕反光的问题；硬质PET保护层，防刮防磨损；矽胶吸附层，具有不留胶痕的超强静电吸附。而机身贴膜部分则由于无需显示图像而减少了AR防反射层，仅有硬质PET保护层与矽胶吸附层。



为了实现这款贴膜是对应PSP-2000的新款产品，在包装上使用了新款周边所统一使用的橙色色调。但与单一的屏幕贴膜产品包装不同，“プロテクトフィルターポータブル”为纸盒包装，而屏幕贴膜的包装则为塑胶袋＋包装纸，显然高端产品的包装用料更为讲究。对于国内玩家来说，这种纸盒装的屏幕+机身贴膜是没有组装产品的，所以在购买时无需顾虑会上当受骗。

打开包装，我们可以看到包装内比普通的屏幕贴膜套装多出了一个透明的塑料袋，里面装有两张分别对应两侧机身的贴膜。需要注意的是，带有蓝色标记的贴膜对应的是机身左侧，而红色标记的则为机身右侧，弄反了就无法正常贴上了。

我们知道由于PSP-2000主机屏幕部分做了修改，在尺寸上略做修改（毫米级），使屏幕四周略为凹下，呈倒梯形结构。这些都使得旧版PSP屏幕贴膜的面积要大于PSP-2000的屏幕，边缘正好被屏幕四周的凸起部分架空，将会留下一圈不怎么好看的气泡。而对应PSP-2000的新版贴膜则缩小了尺寸，让边缘不会因凸起而产生气泡。不过在粘贴时需要仔细，因为只要略有歪斜便会碰到凸起而出现气泡。

根据Hori官方的说明，我们知道屏幕部分的贴膜材质与Hori针对旧版PSP推出的贴膜并无两样，依旧具备三层设计，具有如下功能：

防反射：具备独特设计的AR防反射层，可减轻屏幕反光的问题。

防刮伤：具备防刮伤磨损的硬质保护层。

牢固吸附：特殊的矽胶层具有不留胶痕的静电吸附特性。

我们将屏幕部分的贴膜裁成两半贴上，比较屏幕两边，结果发现两边的色彩对比度等都毫无区别，看来姜还是老的辣。



而机身两侧的贴膜由于需要具备“防指纹”功能，而没有AR防反射层，而是改为些许摩砂质感的普通硬质保护层，另一方面，由于两侧的贴膜经常会产生磨擦，若依旧采用屏幕部分的硅胶层吸附力就略不足了，所以这部分底层粘贴基质并非为硅胶吸附，而是采用了高弹性粘胶材料，这种材料同样不会在揭下后在机身表面留下痕迹。但是由于材质的改变，机身两侧贴膜的透光度比起屏幕部分要低一些，与周边部分的主机材质进行对比能比较明显地看出贴膜层。不过总算让PSP指纹收集器的美名不复存在了。



总体而言，尽管这款加强型的贴膜套装的主机两侧部分会稍许降低机身的光亮度，但对于手心容易出汗而又不习惯使用水晶壳、硅胶套这些周边的玩家来说无疑是一件不错的装备，贴上以后能够有效防止按键部分的磨损和油污。

品名：クリアケースポータブル2
种类：保护壳
出品：Hori
对应机种：PSP-2000
官方价格：980日元
推荐度：★★★★☆
优点：可使用支架站立在桌面上。
缺点：带颜色的水晶壳影响屏幕色彩，安装后无法更换记忆棒。



对于PSP玩家来说，水晶壳也是一件值得推荐的周边配件。这款同样来自日本Hori的PSP-2000专用“クリアケースポータブル2”水晶壳则是近来较为引人注目的一款水晶壳产品。

这款包装与Hori其他PSP-2000周边一样，采用橙色为主色调，并且为了显示这款产品的魅力，还在包装上专门写出了“全方位保护”的字样。“クリアケースポータブル2”拥有两个版本，一种是无色透明版本，一种则是今天要向大家介绍的蓝色透明版本。







这款水晶壳采用超薄开放式设计，面板上为方向键、滑杆、○、×、△、□以及音量控制等按键都留出位置，使得水晶壳安装后的操作感与安装前别无二致。





这款水晶壳最大的特色就在于底部可以折叠的支架以及背部可开合的UMD舱盖。水晶壳底部专门设计了可以张合的电影支架，当需要欣赏电影时，就可以把支架打开，让PSP站立在桌面上；而不用时则可以把它直接收起，便于携带。后盖部分还有专门的钩子可以钩住UMD舱盖，在不拆卸水晶壳的状态下就可以方便地打开主机UMD舱盖，更换游戏







水晶壳为电源开关、USB、电源以及耳机线控接口都设计有专门的开口，在安装水晶壳后无论是GPS外设还是电视输出线都能正常使用。然而美中不足的是记忆棒插槽被水晶壳覆盖了起来，无法在安装水晶壳后更换记忆棒。



这款水晶壳与先前评测过的黑角新版PSP水晶壳相比，最大的不足就在于前面板为完整的一块，不像黑角的新版水晶壳那样在屏幕部分有可开合的窗口，使得蓝色透明款式的Hori水晶壳在安装后，就仿佛为PSP的屏幕加上了一块蓝色的“滤镜”，画面颜色产生了变化，而且水晶壳屏幕部分一旦被刮花，游戏画面将会变得模糊不清，这部分又无法更换，也就意味着水晶壳寿终正寝。

总体而言，尽管这款由Hori出品的水晶壳做工优异，外观亮丽，然而在诸如记忆棒插槽和前面板的设计上的不周全使得水晶壳的实用性有所降低。

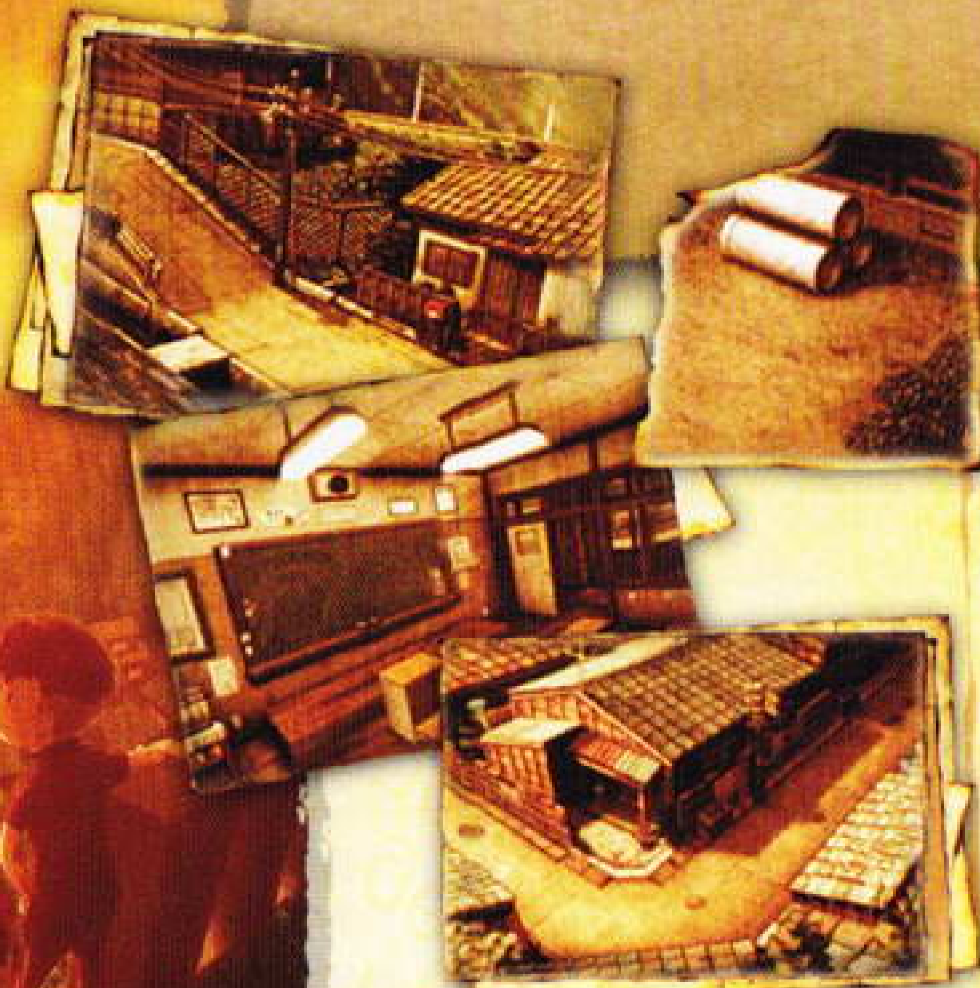
放課後少年

ほうかごしょうねん®

今天，珍存的记忆倾泻而出。
每一天都充满朝气，
和最好的朋友们，
在日暮下嬉戏的情景。
好再想回到，
那时的“放学后”……

文 宇轩 美编 Yangyu





本作是一款风格清新的AVG。以昭和50年代小学生的课余生活为主题。下面，我们就跟随游戏的主人公，一起回到那记忆中的童年吧。

放课后少年
放课后少年
NDS ◆Konami◆AVG◆2008年1月31日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

记忆中的昭和镇

操场



位于学校正门的操场，是每天上下学的必经之路，也是我锻炼身体的地方。还记得曾经通过努力翻越的单杠，也记得那荡得高高的秋千。

活动

翻单杠：最初翻越不过去的单杠，每天尝试一次就能够增加主角的体力。

秋千跳：首先让秋千荡起来，再在恰当时机从秋千上跳起。最好成绩将会被记录。

河边

河边是我们的秘密基地，几乎每天我们都会来这里聚会。在这里，我留下了许多美好的回忆。

活动

跳跳鼠：跳跳鼠和呼啦圈会轮流在秘密基地前出现。玩法是根据节奏在跳跳鼠落地的一瞬间按A键即可。





呼啦圈：呼啦圈的玩法和跳跳鼠类似，在呼啦圈摇到角色左右两边的时候按A键即可，同样需要注意节奏。

更多的时间 游戏中经常会觉得时间不够用。其实只要在菜单的时间设置中选择“ゆっくり”这一选项，时间的流逝就会慢很多。



神社

神社是许愿的地方。镇上流传着这样一个传说，只要在神社中摇铃许愿后立刻爬上山顶摸地藏菩萨的头，如此100次即可实现任何愿望。另外，妹妹捡到的小猫也暂时藏在这里。

山顶

后山的山顶是一个能够俯瞰小镇全景的地方，在夕阳的照耀下，那一片耀眼的金黄和朋友的誓言让我永生难忘。



杂货店

杂货店里能够买到许多有趣的东西，不过大多都需要花钱。无奈我当初只是一名小学生，每一日元都需要精打细算。

活动

橡皮车扭蛋：在橡皮车扭蛋自动售货机前花20日元即可进行抽奖，这是玩橡皮车游戏所必须的。

宇宙旅行：弹10元硬币的小游戏，对力度的把握比较高，最好玩之前先练习一下，否则钱就花得冤枉了。



橡皮车游戏

橡皮车是游戏中最主要的一个小游戏。在收集到两个牛奶瓶盖后就可以从カズ那里听到规则。橡皮车一共有20种，每种的性能都不一样，需要根据场地的不同进行选择。游戏的玩法很简单，只要先使用触控笔确定自动铅笔头部的位置，再在角度合适的时候点击白色的圆圈即可将橡皮车弹出，谁到达终点用的回合数少就算胜利。如果弹出跑道就要从上一回合的起始地点重新开始。在第一次比赛之后，几乎所有的男同学都可以通过按Y键来进行对战，每个人的跑道都不相同。另外，星期天早上还能够与自己的父亲对战。

游戏菜单介绍



①游戏地图
②所持道具
③收集物品（多周目继承）
④照片浏览（多周目继承）
⑤人物情报及好感度一览
⑥橡皮车对战结果一览
⑦时间设定

牛奶瓶盖隐藏地点

秘密基地的柜子、校门前的自行车、自家客厅的柜子、教学楼后的焚化炉、田野的地藏菩萨、空地的垃圾桶、车站前的巴士。

我的日记

（节选）



6月20日



今天，是我第一天开始写日记的日子。放学时，老师布置了一篇作文，题目是“未来的梦想”，我未来想做什么呢？我得好好想一想。放学后，几个小伙伴们聚在了一起，今天自然还是要去我们的秘密基地了，不过背着书包不方便，得回家一趟把书包放下。走出教室的时候遇到了カズ，他给了我一张城镇的地图。虽然小镇没多大，但有张地图还是保险吧。

路上经过杂货店，店主老奶奶是一个非常和蔼的人。店里的几台自动售货机好像坏了，贴着告示说是要 22 号才能请人来修好。

今天在秘密基地讨论的是暑假合宿的事情。不过合宿要花不少钱，我现在只有通过捡牛奶瓶来赚点小钱。每个空牛奶瓶在杂货店里可以换到5日元。あつし还告诉我现在流行收集牛奶瓶盖，捡到越多的牛奶瓶盖就可以从他们那里听到越多的游戏情报。

之后也没什么事情可干，到处转了一圈后就回家了。吃完饭，我终于决定了我未来的梦想。这个未来到底有多远呢？从明天开始就要努力了吧。

6月21日

今天我们在杂货铺前讨论自己的梦想时被老奶奶听到了，他告诉我们村庄里流行着这样一个信仰，只要在神社许愿，并在太阳落山之前到山顶摸地藏菩萨的头，如此100次即可实现自己的愿望。来到秘密基地，大家决定从今天开始就要每天都去神社参拜了。虽然 100 次许愿很漫长，但我相信我一定能够完成的。

在去后山之前，我回了一趟教学楼，在这里我捡到了一个动物玩偶，好象是别人丢了的。和同伴们会合后爬上了山顶，在这里，我们看到了夕阳落下情景。这一刻，我仿佛变成了大人，思绪也清楚了许多。我们约定，这个暑假一定要一起去海边。下山经过神社的时候，我好像听到了一声猫叫，不知道是从哪里传来的。

6月26日



今天放学时班长居然宣布我们班养的金鱼取名叫“糖果”，简直是糟糕透了的名字。妹妹这几天的样子都不太对，我从教室一直跟踪她来到神社才发现原来是她养了一只流浪的小猫。虽然瞒着家里不太好，但是父母是一定不会同意养猫的，只好省下点午饭或者零食来喂它了，小伙伴们也大多支持这个提议。

晚饭时父亲提到了自己曾经非常喜爱过一个机器人玩具，并把它藏在了某个地方。

6月28日



这两天一放学的首要任务都是去神社喂猫，不过小猫今天的状态貌似不太好，大家讨论的结果是非得给它找一个主人不可了。我抱着小猫跑遍了整个小镇，但却没有一个人愿意收留，无奈之下只好灰溜溜地回到了神社。

今天晚饭后绝对是我这一辈子最悲惨的时光，没有预兆的，父亲突然告之因为工作调动，我们全家人即将从昭和镇搬离。这代表着我将失去朋友，失去暑假的合宿，失去我的秘密基地，失去我所熟悉的小镇……我和妹妹都哭了很久。

零花钱

从 6 月 23 日起，只要在放学后先回家放下书包即可从母亲那里得到 30 日元的零花钱，不要错过略。



7月1日

今天放学后同伴们聚在一起商量暑假合宿的事情，但我知道我已经不能参加了。这时，まゆみ慌慌张张地跑过来说小猫不见了。小伙伴们看我神情不对，都问是不是我捡去了，我脑袋一热，就将自己即将搬家的事情讲了出来……

在あつし的提议下，大家决定一起去山顶祈求我们的友谊天长地久。这是我们第二次来到山顶了，但和上一次比起来，大家脸上都带有一丝的悲伤。我们在夕阳下立誓，这份友情，一定会永远留存的。



7月8日

放学后，大家决定去后山探险。写有“禁止进入”的牌子对我们来说诱惑力实在是太大了。原来这里是一个很深的隧道。有意思的是，胆小的よっちゃん被雨水滴到差点吓个半死。在最深处，我们发现了一个机器人，这大概就是爸爸提到过的那个机器人吧。留在昭和镇的日子也不多了，我决定把我最喜爱的橡皮汽车留在这里作为纪念。



7月16日

今天是大家一起去海边的日子，虽然不能合宿了，但是我们依然十分高兴。胖胖的カズ骑到一半就没有力气了，在我们的鼓励下最终还是在黄昏前赶到了海边。望着海边的夕阳，我们大声喊出了自己的理想。是啊，不管距离有多远，只要这份心不变，大家就永远都是朋友。

回到家已经是深夜了，父亲知道经过后并没有骂我，反而告诉我不能忘记在昭和镇度过的这段日子，我当然不会忘记的。

7月20日

明天就是我离开昭和镇的日子了，班里为我准备了一个欢送会，朋友们纷纷给我送行。6点时，朋友们突然决定最后再去神社参拜一次。平时呆呆的カズ突然想起来，虽然大家都没能参拜够100次，但由于许下希望友情长存的愿望是相同的，所以4人加起来的话，就应该够100次了。

我们掐指一算，只有96次，还差4次。于是便急急忙忙地上山，赶在太阳下山前补足了最后4次的参拜。



7月21日

终于要离开了，车站前，同班同学都赶来和我告别，はるみ眼睛一直是红红的。可是直到开车前，那三个关系最好的家伙也没有到场。当列车经过秘密基地的时候，我朝窗外一望。原来他们都在这里呢。望着大家，我的泪水终于忍不住流了下来。再见了昭和镇，再见了，朋友们……



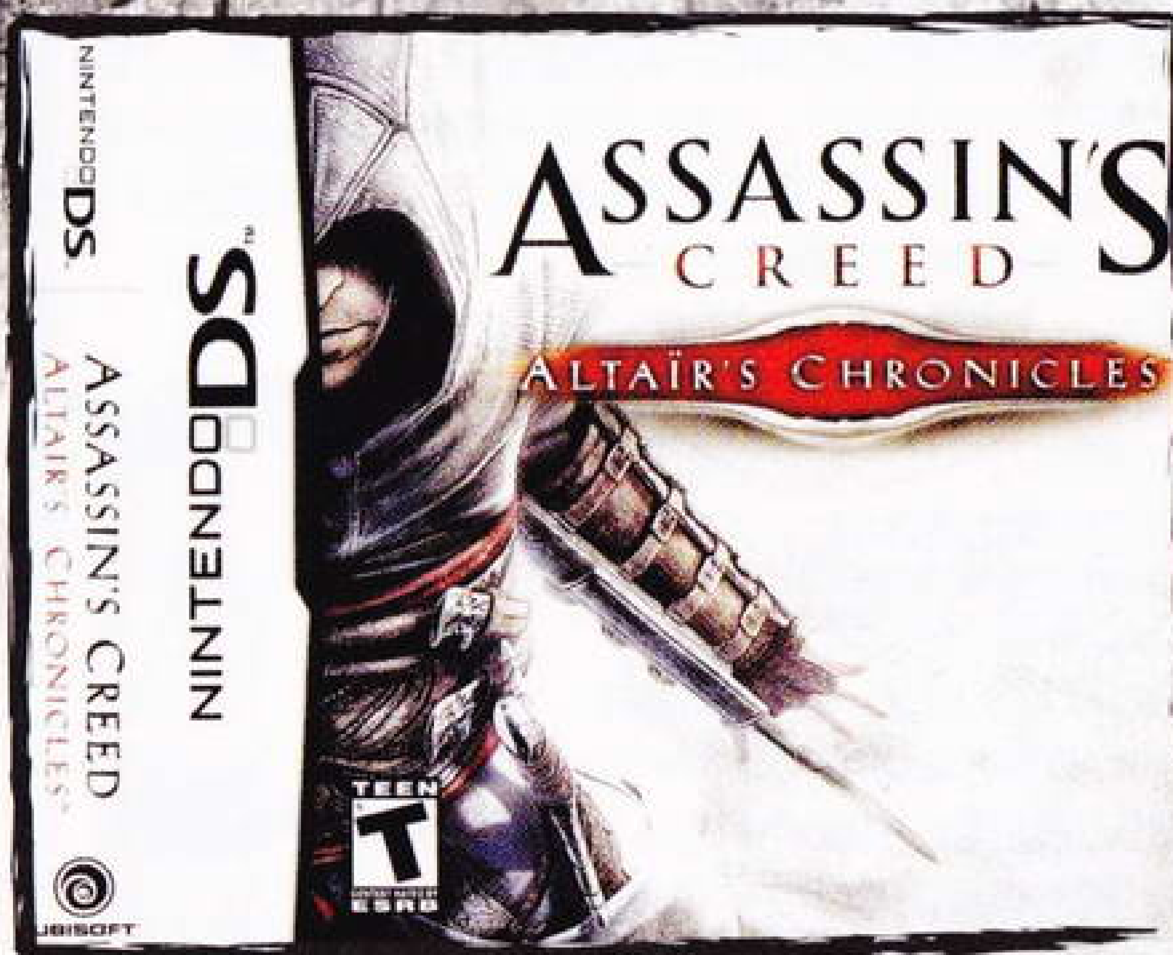
玩后感



本作是NDS上不可多得的佳作，虽然没有那么多的波澜壮阔，但取源于生活的题材和美丽细腻的清新画风还是能够给人留下深刻的印象。童年，也许这两个词对于大多数人来说已经成为过去。但是我们一定不会忘记，自己曾经有过的那段美丽的时光。好想好想回到，好想好想回到，那时的，无忧无虑的，放学后……



多周目 游戏二周目时会出现关键隐藏人物たつや，如果和他的好感度提高的话，剧情会发生很大改变。



去年面市的《刺客信条》已经在家用机领域大获成功，该作在家用机平台上的销量估计已经接近400万套了，所以制作方又趁热打铁，准备借此热卖的机会再赚一笔，便以极快的速度在NDS平台上推出了这款名为《刺客信条 阿尔泰编年史》的作品。这是一款讲述家用机版前传故事的游戏，玩家要操作身怀绝技的白色刺客阿泰尔，穿梭在具有中世纪风格的中东城市内，秘密执行各种刺杀任务。感兴趣的玩家就来看下本作到底具有什么样的素质吧。

刺客信条 阿尔泰编年史

Assassin's Creed:Altair's Chronicles

NDS ◆Ubisoft◆ACT◆2008年2月5日◆美版 ◆1人◆256Mb◆29.99美元◆无对应周边

文 自由
编 软饼干
美编 澄香



白衣刺客亮相掌机平台 来无踪去无影尽显杀手本色

游戏方式



从游戏进行方式上来看，本作与其家用机版还是有区别的。本作采用关卡制的方式来推进故事发展，玩家不能随意接受任务，能自由闲逛的区域不是很大，自由度很低。一般流程就是先到达指定地点接到任务，然后按照地图上的箭头指示来完成暗杀目标的工作。作为一款传统的动作过关游戏，光是打打杀杀肯定很没意思，制作者便在游戏性上下了不少功夫，那就是尽可能多地让玩家利用到NDS的下屏，所以游戏中经常穿插着一些需要利用触摸功能的迷你游戏，比如偷窃目标身上的道具和暗杀敌人等。另外，笔者感觉游戏惟一能考验玩家的地方在于那需要爬上爬下的跳跃攀爬过程，因为一不小心就容易摔死，所以感觉要比单纯的打斗还要难一些，算是比较折磨人的地方了。

操作简介

十字键	控制活动方向		
Y	轻砍	X	重砍
A	踢腿攻击	B	跳跃
R	普通状态下按住R进行移动的话，就可以在地面上慢速行走。如果在持刀状态下按住R移动，就能作出快速后跳、翻滚等动作。		
L	蹲下，配合方向键能作出翻滚动作。		
触摸屏	可以利用触控笔来进行迷你游戏以及打开角色状态菜单。		

注：在持刀状态下停顿片刻，主角便会自动把武器收起来。

战斗技能

基本技能	利用藏在手腕处的尖刀对无警觉的目标实施暗杀。
初级连续技	Y+Y+Y/X+X
进阶连续技	Y+Y+X/Y+X+X/X+X+Y
终级反击技	R+B(使用 与除BOSS以外的所有敌人)

界面简介



1 主角HP槽
2 任务目的地大致指引方向
3 地图缩略图
4 主角所处位置
5 Blue Orbs数量（点击可进入相应页面进行对应的升级）。
6 拔出/收起武器
7 暗器
8 查看个人素质和掌握的技能

辅助道具

飞刀	飞出小刀攻击敌人，有致晕效果。
炸弹	投出炸弹攻击敌人。
烟雾弹	有致晕效果。
弓弩	射出弓箭攻击敌人，需要预先选定攻击目标。
钩绳	能在特定地点进行移动，还可以将敌人拉倒击晕，但注意有距离限制。

刺客技能

快速翻墙	能在较矮的墙壁前按相应十字键后直接攀上墙顶。
蹬墙跳	能在距离相近的两座墙壁间来回跳跃后到达高处。
三段跳	二段跳的强化版，落地后再次跳跃的距离很会非常之远。
变装	特定关卡中才能使用，暗杀特定目标角色时可以进行变装。

游戏心得

暗杀

发现暗杀目标时，尽量按住R来行走到目标身后，这样他就不会察觉到你，对付打瞌睡的敌人也是如此。另外尽量不要去伤害大街上的行人，不然就会引起警报，招来巡逻士兵就不好玩了。

在狭窄地点活动

游戏中的某些场景是很狭窄的，比如在木头杠子上走，必须要按R才可以平稳前进，如果身体摇晃失足，进入悬挂在杠子上的状态时，只需要按对应方向的十字键就能重新站到杠子上。

偷窃



悄悄接近可偷窃的目标时，就会进入偷窃物品的小游戏，偷窃的目标是路人口袋中的钥匙。游戏开始后利用触控笔快速将黑色阴影部分抹亮，然后点住钥匙将其慢慢移动到袋口（右上），中途最好不要碰到袋内的其他物品或者袋壁，不然会加速时间消耗。这个迷你游戏基本没难度可言，知道怎么玩就好办了。

反击技



在战斗时按住R，然后在敌人挥刀快接触到你的时候按X或Y便可以使出反击技，将敌人击晕在地后便可上前按Y使出终结技。另外后期还可以学到其他的反击技和终结技。

开宝箱

没想到本作居然还有利用到麦克风的环节，那就是在找到大宝箱后，玩家需要通过向麦克风吹气来清除宝箱周围的沙子，这样才能顺利打开宝箱，拿到里面的蓝色球。

收集蓝色球

游戏中主角能收集名为"Blue Orbs"（蓝色球）的东西，其作用就是可以升级主角的生命上限与武器，所以一定要仔细收集，一般多逛几圈地图就不会漏掉。

玩后感



一直都感觉在NDS上玩3D动作游戏不是很爽快，先不说画面如何，本作的操作手感一般，操控主角时会感到一丝僵硬，容易出现各种误操作，比如蹬上墙壁后角色会自动进行反弹回跳，个人感觉这招只会给玩家添麻烦。游戏中那些需要进行触摸操作的迷你游戏难度不是很高，比较鸡肋。游戏亮点虽然在于那飞檐走壁的过程，但是可能由于操作手感和游戏视点方面的问题，玩起来不是十分流畅。以上说的都是本作的缺点，游戏优点还是玩家亲自进游戏来体验一下吧，本作只推荐给对3D动作冒险或潜入暗杀感冒的玩家。



《超级大战争 毁灭日》全战役任务作战报告书

文 Nebel 编 盲先知 美编 咕噜

超级大战争 毁灭日
Advance Wars:Days of Ruin
NDS ◆Nintendo/Intelligent System◆SLG◆2008年1月21日◆美版◆1～4人◆512Mb◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

诸位长官，你们好。我是代号为《超级大战争 毁灭日》军事演习行动的总指挥官Nebel。与以往红军、蓝军等的简单对决、联合作战不同，本次演习行动的规模较大，而且将各个假想势力间的关系进一步复杂化，在使演习的观赏性得到了一定程度的提升同时，也让任务的执行难度得到了一定程度的提升。这份全任务作战报告书中包括了本次演习中我的指挥心得和经验，同时也记录下了战术上的一些不足，请诸位长官在审阅之余多加指教。

系统部分





与前作相比，本作在系统上有着较大的改变，无论是指挥方式、各种选项都有所变化，我方与假想敌间的部队构成、CO配置等也与以往存在着很大的差异。可以说，本次演习的复杂程度比以往有了不小的提高。所以诸位长官在审阅报告书之前，还请先阅读一下有关本次演习的一些资料，这对理解报告书中的内容和日后的作战都会有所帮助。

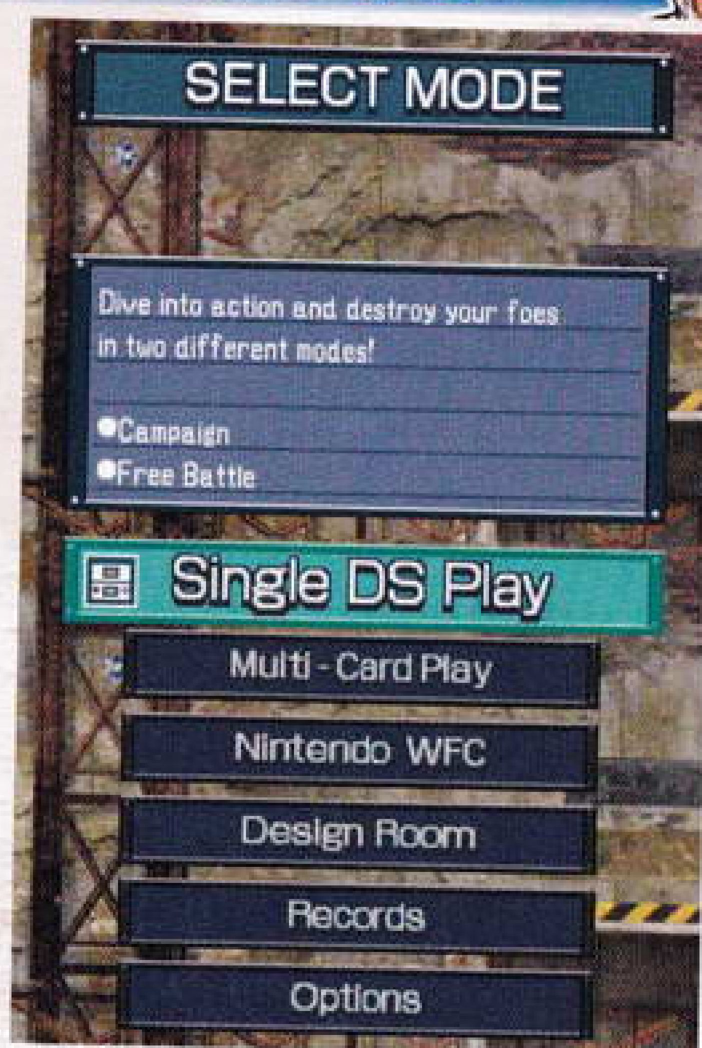
指挥方式



十字键	移动光标
A	确定
B	取消命令
X	切换上屏显示内容
Y	语音聊天（仅Wi-Fi好友对战时）
L	快速选择单位
R	放大、缩小战场
START	显示战场地图
SELECT	调出战场菜单

主菜单介绍





Single DS Play：单人模式。其中的战役模式（Campain）选项为本次报告书的主要内容，而自由模式（Free Battle）则是可以自由选择地图、战斗条件进行模拟演习。

Multi-Card Play：多卡多人模式。其中的对战（Battle）选项可以让诸位长官与其他指挥官一起进行模拟演习，地图交换（Trade Maps）选项则可以让诸位指挥官互相交换自行设计的地图。

Nintendo WFC：Wi-Fi 模式。具体的 Wi-Fi 功能在后文中有更详细的报告。

Design Room：编辑模式。在这个模式中，诸位长官可以设计自己的地图（Design Map），或是编辑战役中获得的 CO 的颜色。

Records：战绩模式。在战绩（History）选项中可以看到过往的战绩，在某项记录达到一定程度后可以获得勋章作为奖励。勋章一共有 270 枚，在获得勋章的过程中军衔也会不断地提高。音乐欣赏（Music Player）选项可以让诸位长官在战斗之余回味演习中的激昂战歌。如果对于过去的战绩不够满意，可以选择清除数据（Reset All）将所有记录全部抹掉。

Options：设置模式。调节 BGM、SFX 两项分别可以控制音乐、音效的音量大小，Btl Ani 是战斗画面的设置，其中Normal为显示所有战斗画面，Yours 为仅显示我军主动攻击的画面，Off 为全部关闭。Map Ani 为战场画面的设置，选择 Normal 为以最慢的速度显示，Fast 为快速显示，Off 为简略显示战场画面。Grid 选择则决定了战场上网格的显示与否。

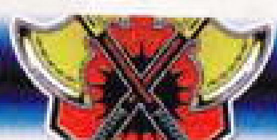
战场菜单介绍



Commander Info		查看各方 CO 的能力。
Tutorials		查看任务的提示信息、注意事项等。
Mission Info		关于当次任务的信息，其子菜单如下。
	Tactics	任务中的 CO 会与诸位长官共同商讨本任务的战术。
	Terms	查看本任务的胜利和失败条件。
	Status	查看敌我势力资料。
	Chart	查看我方所有部队的资料。
	Delete Unit	删除我方一支未行动的部队。
	Surrender	头像，以失败的结果结束本任务。
Options		调节音响、画面等各项作战参数。
Quit		退出任务。
Load		读取战场进度，同一个进度可以反复读取。
Save		保存战场进度。
End Turn		结束本回合的战斗。



迷雾与天气系统



与前几作游戏相比，本作中迷雾的布置与以往发生了非常大的变化。在有迷雾的战场上，我方部队视野范围之外的地方全部被迷雾所覆盖，无法查知敌方部队的动向与据点占领情况。同时，一些能够隐蔽的地形（如树林



等）即使处于我方视野之内，也无法查知其中是否隐藏有敌方单位，只有调动单位临近该地形才能看清其中的情况（所有空军单位都无法隐蔽）。和以往不同，单位在移动的时候，所经过的路线中的视野都会被打开，并且会在本回合中持续。比较特殊的是我方所占领的据点也能够为我军提供两格范围的视野，但是无法看透临近的隐蔽地形。这次演习中部队不仅可以隐藏在林地、暗礁中不被发现，城市、港口等地形也能够隐藏单位，所以迷雾中的敌我视野都非常狭小，侦查作业成为了战斗中最重要的部分之一。要注意的是，如果向迷雾中移动的路线上有敌方单位存在，则我方单位会被强制停止移动，无法攻击，这个手段同样也可以用来对付敌人。演习中还有着一些会影响部队的天气情况，介绍如下：

大雪：特征为片片雪花在战场上飞舞，所有单位的移动力 -1。



暴雨：特征为滂沱大雨倾泻而下，战场上会出现迷雾，同时所有单位的视野强制变为1。



沙尘：特征为战场上扬起沙粒，所有单位受其影响都会降低 30% 的火力。



战场介绍



兵法云“天时地利人和”，在天气介绍之后和兵种介绍之前，诸位长官还请阅读有关演习中所涉及的地形和据点的有关资料。在作战中，尤其是雾战中，掌握关键地形可谓掌握了战局，是与任务的执行息息相关的。战场上的要素分为两类，一类是地形，指各种自然地形地况；另一类是据点，可以由士兵类单位占领。下表中“装甲加成”是指在此地形上单位会获得的装甲加成，部队每1点HP能够从地形的装甲修正的1颗星中获得1%的装甲加成，例如，一个7HP的单位在森林（装甲修正为★★★）上就能获得1% × 7 × 3=21% 的装甲加成。“通过性”为单位穿越该地形的困难程度，“隐蔽”则是指该地形在迷雾中是否能够提供隐蔽。“收入”和“修理”是只有据点才有的参数，前者是该据点每回合能够给我方增加的资金数，后者为每回合开始时，该据点能够为何种单位提供HP+2的修理（耗费该单位20%生产费用的资金）和免费的燃料、弹药补给。

地形

地形	装甲修正	通过性	隐蔽
平原（Plain）	★☆☆☆	中	否
大多数单位都能够轻松穿越的地形，但是既无法提供较高的装甲修正，又无法在雾战中提供隐蔽，没有必要的时候最好不要将单位驻扎在此。			
道路（Road）	☆☆☆☆	易	否
完全不影响单位移动的地形，调动兵力的良好通道。不过完全没有装甲修正且无法隐蔽，让停靠在道路上的单位处境十分危险。			

森林（Wood） 装甲修正：★★★☆ 通过性：难 隐蔽：是


较以往更高的装甲修正和隐蔽性让森林成为了隐藏兵力，尤其是远程炮火的良好地形，但是森林会大大影响非步兵部队的移动力。

山脉（Mountain） 装甲修正：★★★★ 通过性：难 隐蔽：否


装甲修正最高的地形，不过只有步兵才能驻扎和穿越让它成为了天然的屏障。另外，站在山脉上的步兵会得到视野+3的加成，雾战中很有帮助。

荒原（Wastland） 装甲修正：★★☆☆ 通过性：难 隐蔽：否


和森林类似的难通过地形，不过防御修正略低，也无法提供隐蔽，最大的作用就是拖慢敌我双方的移动速度，可以利用这点部署远程单位。

废墟（Ruins） 装甲修正：★☆☆☆ 通过性：中 隐蔽：是


虽然没有什么装甲修正，但是能够在迷雾中隐藏部队，这使得废墟也成为了比较有用的地形。其通过性和平原相同，不太影响兵力调动。

河流（River） 装甲修正：☆☆☆☆ 通过性：难 隐蔽：否


和山脉相同，只有步兵才能通过的地形，不过不提供任何防御力。在河流旁部署部队时必须小心敌方步兵有可能会过河偷袭。

桥梁（Bridge） 装甲修正：☆☆☆☆ 通过性：易 隐蔽：否


同样没有装甲修正和同样的高通过性，桥梁可以视为穿越水面的道路。它们间惟一一的区别是海军单位可以穿越桥梁或是在桥梁上驻扎。

海洋（Sea） 装甲修正：☆☆☆☆ 通过性：易 隐蔽：否


海军部队活动的地形，不提供防御力，也不限制单位的移动力。不过空空的海面下很可能隐藏着敌军的潜艇，行动时必须小心。

波涛（Rough Sea） 装甲修正：★★☆☆ 通过性：难 隐蔽：否


翻滚的波浪大大限制了舰船的移动能力，但是能够给海军单位提供一定的装甲修正，是停靠海军单位的有利地形。

水雾（Mist） 装甲修正：★☆☆☆ 通过性：易 隐蔽：是


能够对驻扎单位的装甲进行些许修正，还能让其在迷雾中隐藏行踪，而且不影响船只的移动，水雾地形在海战中是有利的。

暗礁（Reef） 装甲修正：★★☆☆ 通过性：难 隐蔽：是


最适合驻扎海军单位的地形，提供了高防御和隐蔽性。暗礁也会影响部队的行动。雾战中大片的暗礁能够很好地隐藏部队。

浅滩（Beach） 装甲修正：★☆☆☆ 通过性：易 隐蔽：否


陆军单位可以在浅滩上畅通无阻，而海军单位中只有有运输能力的两种部队能够登陆，并且它们只有在浅滩上才能够搭载、卸载陆军单位。

火堆（Fire） 装甲修正：– 通过性：– 隐蔽：否


所有部队都无法通过的地形，它能够为敌我双方照亮周围5×5范围内的迷雾，但无法看到隐蔽地形中的情况，可谓有利有弊。

陨石（Meteor） 装甲修正：– 通过性：– 隐蔽：否


阻挡所有单位行进的地形，通过对地面的攻击可以将其摧毁，使用各种远程攻击和轰炸机能对其造成较高伤害。被摧毁后所在的地形成为平原。

射线（Plasma） 装甲修正：– 通过性：– 隐蔽：否

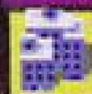

陨石产生的射线，同样能阻挡所有单位。在周围的陨石被摧毁后射线就会消失。射线消失后所在的地形成为平原。

导弹井（Silo） 装甲修正：★★☆☆ 通过性：易 隐蔽：否


派遣士兵能够发射导弹，可以手动指定地图上任意3×3的区域进行轰炸，被导弹轰炸的区域中所有单位（无论敌我）HP会减少3，但是HP最少为1。

据点

城市（City） 装甲修正：★★☆☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：陆军单位


最基本的经济来源，一般都会遍布于战场上，也是参战各方争夺的对象。后方城市提供经济资源，而前线占领的城市能够用来补给部队。

工厂（Factory） 装甲修正：★★★☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：陆军单位


能够生产和修理陆军单位。由于陆军部队使用率最高，所以工厂一般都是各方势力争夺的焦点。夺取敌方基地附近的工厂往往意味着胜利。

机场（Airport） 装甲修正：★★★☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：空军单位


进行空军单位修理和生产的据点。由于空军单位机动性都很高，能够成为突击的先锋，所以占领机场有着很大的战略意义。

港口（Port） 装甲修正：★★★☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：海军单位


海军能够对地面和空中部队提供强有力的支援，所以能够生产海军的港口也是十分重要的。其实有生产能力的据点都是兵家必争之地。

司令部（Headquarters） 装甲修正：★★★★ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：陆军单位


一般简称为HQ，占领敌方的HQ后敌军就会被击败，同时敌方占领的所有据点都会归为我方。很高的装甲修正和修理能力正也让它成为防御根据地。

指挥塔（Com Tower） 装甲修正：★★★☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：－


在占领了指挥塔之后，我方所有的部队都会得到火力、装甲各5%的加成，同时指挥塔还能提供收入，是优先占领的对象。

雷达（Radar） 装甲修正：★★★☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：1000 修理：－


能够给占领方提供以雷达本体为中心5×5分为内的视野，非常实用。不过雷达仍然无法看透隐蔽地点，也和指挥塔一样没有修理能力。

简易机场（Temp Airport） 装甲修正：★☆☆☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：－ 修理：空军单位


可以由装配车在平原上建造的简易机场，没有生产能力，但是能够为空军部队提供修理和补给。在前线建造能够帮助部队快速补给。

简易港口（Temp Port） 装甲修正：★☆☆☆ 通过性：易 隐蔽：是 收入：－ 修理：海军单位


和简易机场一样，只能在浅滩上建造的简易港口只有补给和修理能力。要注意，我方没有运输能力的舰船无法进入敌方的港口和简易港口。

兵种介绍



这次演习包括了海陆空三军共26种单位。陆军单位在演习中最为常用，兵种也比较丰富，没有燃料时也只是无法移动而不会坠毁。海军单位造价高昂，而且移动受限制，但是能力往往都很强。空军单位移动不受地形限制，但是也享受不到地形的装甲修正，也无法在雾战中利用地形隐蔽。空军和海军在每个回合开始时都会自动消耗一定量的燃料，在燃料耗尽后就会坠毁或沉没。可以说每种单位都有着自己的优缺点与独特的作用。没有无敌的兵种，合理搭配部队是赢得战斗的关键。由于技术改进等原因，参加本次作战的战斗单位与以往有了不少改变，不仅删除了部分旧兵种，增加了部分新兵种，同时也对既有的兵种做出了调整。所以即使参加过前几次演习的指挥官也请仔细阅读。

步兵 Infantry 造价：1500 类别：士兵


生产价格最低的部队，攻防能力非常差，移动力也很低，但是移动时不受森林、荒原等地形影响，也可以穿越河流、山脉等地形，同时也是占领据点的好手。虽然提高了造价，同时也会让对方的单位轻松升级，但仍然是混战时最好的炮灰单位。

火箭兵 Mech 造价：2500 类别：士兵


虽然移动力比步兵略差，但是在山脉中移动时也不会受影响。防御力比步兵略有提升，对陆军装甲车辆也有不错的攻击力。比以往更低的造价让火箭兵比以往演习中有了更多登场的机会。驻扎在山脉上时的装甲修正更能让火箭兵和敌方的坦克相抗衡。

摩托化步兵　Bike　造价：2500　类别：士兵



相比普通步兵，摩托化步兵的攻防几乎没有明显强化，但是移动力却有了显著的提升，是抢占据点必不可少的单位。不过虽然身为士兵单位，却无法穿越河流、山脉，也无法被装配车运输，移动力也受地形很大，在使用时需要精确计算。

侦查车　Recon　造价：4000　类别：车辆



移动力和视野在全部单位中都是数一数二的，虽然火力和装甲都不强，但是对付普通士兵已经足够了。由于本次演习的迷雾系统有所加强，所以侦察车在雾战或是抢占据点的情况下都有很大的战略意义。

照明弹车　Flare　造价：5000　类别：车辆



为了适应浓厚迷雾而开发出来的新单位。照明弹车能够远距离发射照明弹，完全照亮3×3格范围内的战场，让城市、树林中的敌军无处可藏，非常实用。虽然靠自身的微薄火力与装甲能够消灭来犯的士兵单位，但是和其他装甲车辆、直升机的对抗中完全处于劣势。

对空战车　Anti-Air　造价：7000　类别：车辆



虽然设计目的是为了对抗空中单位，但是对空战车对于士兵以及其他轻装甲单位的火力也不容小视。优秀的机动性和火力让对空战车的使用价值得到提高，但是面对敌军的坦克集团时它无法提供有效的火力支持。较薄弱的装甲和有限的弹药也都是限制对空战车发挥的制约因素。

坦克　Tank　造价：7000　类别：车辆



经济实惠的陆军单位，无论是火力、装甲、移动力或是视野都很优秀，造价也很低能够迅速量产。在对付除其他陆军单位时有着优秀的火力，能对大部分远程单位以重击，对直升机、舰船和潜艇也有轻微的攻击能力，6格的移动力使其成为了突击敌方远程阵地的优秀人选。

中型坦克　Medium Tank　造价：12000　类别：车辆



虽然比普通坦克有着更强的攻防能力，但是移动力、视野和弹药都比坦克略少，在陆军的白刃战中优势明显，在一些狭窄的地形中能够发挥卡位的作用。但是较弱的移动能力让中型坦克面对敌方高级远程部队时会有所顾忌。

巨战坦克　Wartank　造价：16000　类别：车辆



游戏后期才会出现的巨型陆军单位，有秒杀其他陆军单位的强大火力，自身厚实的装甲也让它面对普通的攻击时能够保存自己。但是移动力的劣势让它经常会跟不上大部队的脚步，并且很容易遭到敌方远程单位的暗算。

火炮　Artillery　造价：6000　类别：车辆



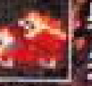
便宜好用的远程单位，低廉的造价和不错的机动性让它在演习初期就能够被量产，在步兵的掩护下就能与敌人的坦克、侦察车对抗。同时，它的炮火对于所有陆军、海军单位都是沉重的打击。不过火炮的装甲薄弱，而且没有反击能力，直接暴露在敌军部队面前无疑是危险的。

反坦克炮　Anti-Tank　造价：11000　类别：车辆



虽然是远程单位，但是反坦克炮可以反击来自近战的攻击。它对坦克的防御力很强，即使敌方巨战坦克主动攻击也占不到什么便宜，一般的坦克更是很难伤到它，将一个反坦克炮单位放置在防御加成较高的地形上就能成为一道防线。不过步兵却是反坦克炮的克星，被造价只有一两千的步兵干掉身价上万的反坦克炮的局面相信是每位指挥官都不愿看到的。

火箭炮　Rockets　造价：15000　类别：车辆



射程远、火力强就是火箭炮一直以来的特色。射程的优势完全可以抵消它机动性的劣势，它的火力对于陆军、海军来说也是种毁灭性的打击。但是火箭炮的防御能力非常差，几乎所有单位都能对它造成可观的伤害，而且它也会是敌方火力的焦点。

导弹车　Missiles　造价：12000　类别：车辆



比起以往演习中的导弹车，本次演习中的导弹车得到大幅强化。不仅视野优秀，射程更是有所增加，可以有效抑制敌军的空中火力支援。不过和火箭炮相同，导弹车装甲薄弱，机动性差，在敌方陆军火力的紧逼下很难存活。

装配车　Rig　造价：5000　类别：车辆



装配车其实就是以往的运输车，是种非常实用的单位，它不仅可以运输步兵，还能够给其他海陆空三军单位以燃料和弹药的补给。在本次演习中，它还可以耗费自身携带的材料来建立简易机场与港口，为前线的部队提供修理与补给，给战术带来了进一步的变化。

战斗机　Fighter　造价：20000　类别：飞机



演习中移动力最强的单位，同时也拥有优秀的对空火力。虽然和前几次演习中相比其攻击力有所下降，但是这无法影响它空中霸主的位置，一支部署位置良好的战斗机部队能够对敌方的空中力量造成很大的压力，同时它也很适合在狭隘地形中占据道路。

轰炸机	Bomber	造价：20000	类别：飞机


轰炸机可以说是陆军与海军的噩梦，对绝大多数单位都能以一击之威使其失去战斗能力。轰炸机在对付敌方的巨战坦克、反坦克炮、战列舰等重装甲单位时能够发挥很好的效果，但也因为这出众的火力，它也很容易成为敌方会不惜代价优先消灭的对象。

旋翼战机	Duster	造价：13000	类别：飞机


作为本次演习中新增加的单位，旋翼战机的位置非常独特。首先，它对于其他空军单位都有不错的攻击力，即使对抗战斗机是也不遑多让；其次，旋翼战机对于地面部队的火力微弱得几乎可以忽略不计。这样的能力让旋翼战机虽然看起来是个多面攻击手，但其实更多时间它都是作为廉价的战斗机而存在的。

水上战机	Seaplane	造价：15000	类别：飞机


水上战机是种特殊的单位，在机场中是无法生产的，只有先生产航空母舰之后，由航空母舰才能生产出来。它能够攻击任何单位，而且火力十分可观，空战时火力和装甲仅次于战斗机，对地攻击时也能有力地打击各种单位。但是水上战机的弹药和燃料携带量都非常少，如果不及时补给，很快就会失去战斗能力。

战斗直升机	B Copter	造价：9000	类别：直升机


战斗直升机能够攻击除飞机以外的所有单位，但它对陆军单位优秀的火力和无视地形影响的移动能力让它的攻击对象主要集中为敌方的远程攻击单位。不过战斗直升机的装甲很薄弱，即使是步兵都能对其造成一定伤害，如何保护这个脆弱的单位是个问题。

运输直升机	T Copter	造价：5000	类别：直升机


移动力、造价和搭载士兵的能力都与装配车相同，不过运输直升机贵在可以无视地形的影响移动，使其成为了快速抢占据点战术的助推器。但是本次演习中的运输直升机装甲非常薄弱，很容易就会被击落，所以不再能够胜任"堵口"的重任了。

战列舰	Battleship	造价：25000	类别：舰船


本次演习中惟一一种可以在移动后攻击的远程单位，虽然不能对空攻击，但是强大的对地面火力让战列舰成为了对陆上进行火力支援的有力助手。和以往相比，战列舰的射程缩短，火力、装甲也有所削弱，但是它的威慑力仍然不减当年。

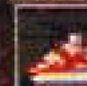
航空母舰	Carrier	造价：28000	类别：舰船


说是战斗单位，航空母舰更像是一座流动机场。它自身微弱的对空火力一般都会被无视，真正的特点其实是够搭载空军单位和为其提供修理和补给，并且它还能够生产强力单位——水上战机。虽然一艘航母携带的生产材料有限，但是可贵的生产能力还是让装甲薄弱的它在战斗中能够经常出现。

潜艇	Submarine	造价：20000	类别：潜艇


海军单位的克星，对不少舰船都有一击必杀的能力。在潜入水下之后，除非有单位停靠在它身边，否则敌方就无法查知它的存在。在本次演习中，潜艇一生产出来就是潜水状态，在观察敌方行动时必须注意其港口的动向。

驱逐舰	Cruiser	造价：16000	类别：舰船


驱逐舰是惟一能够有效对付潜艇的单位，它不仅对潜艇的攻击力很高，还对其发射的鱼雷有很强的防御力，更是惟一可以攻击潜水状态潜艇的单位。在此之外，它还有着相当优秀的对空火力，但是移动力的劣势和只能在水中移动的限制使其很难好好发挥对空的作用。

登陆舰	Lander	造价：10000	类别：舰船


能够搭载两个陆军单位的运输单位，在岛屿战中能够发挥很大的作用。不过要注意的是，如果登陆舰被击沉，那它所搭载的单位也都会随之沉没，其他有运输能力的单位也是如此。有一个小战术是它可以搭载装配车，如果事先在装配车中搭载上步兵的话，就等于一次可以运输三个甚至四个单位了。

武装运兵船	Gunboat	造价：6000	类别：舰船


武装运兵船是移动力最高的海军单位，加上它能够搭载一个步兵单位的能力，让它成为了抢占据点甚至偷袭HQ的核心工具。另外，它还有着对海军的攻击能力，虽然火力不甚强劲，弹药也仅有一发，但自己的战列舰被它来上一下的滋味也不好受。

单位伤害表

虽然单位的HP只用了一位数字表示，但实际在这个数字之后还有一位小数。单位左下角显示的数字是HP的整数位，而小数部分的数字只在战斗画面中大略地显示。每损伤1点HP单位的火力将会下降10%。据个人推算，游戏中的伤害计算公式大略为“基础伤害×（100%+攻方火力加成）/（100%+守方装甲加成）”，得出的答案即为准备攻击时所显示的数字。此公式能够表明游戏中的火力加成、装甲加成与最终伤害之间的关系，但最终输出的伤害还会在一个小范围内随机波动。例如一个8HP的步兵攻击一辆停靠在平原上的满血装配车时，应有的伤害就是14%×（100%−20%）/（100%+10%）=10%。下表中的数据均为没有任何火力、装甲修正时的主武器伤害数据，有两个数据的部分分别是该单位的副武器和主武器的伤害值，供诸位长官在研究兵种相克关系时使用。

攻\防	步兵	火箭兵	摩托化步兵	侦查车	照明弹车	对空战车	坦克	中型坦克	巨战坦克	火炮	反坦克炮	火箭炮	导弹车	装配车
步兵	55%	45%	45%	12%	10%	3%	5%	5%	1%	10%	30%	20%	20%	14%
火箭兵	65%	55%	55%	18% 85%	15% 80%	5% 55%	8% 25%	5% 15%	1% 70%	15% 55%	35% 85%	35% 85%	35% 75%	20%
摩托化步兵	65%	55%	55%	18%	15%	5%	8%	5%	1%	15%	35%	35%	35%	20%
侦查车	75%	65%	65%	35%	30%	8%	8%	5%	1%	45%	25%	55%	55%	45%
照明弹车	80%	70%	70%	60%	50%	45%	10%	5%	1%	45%	25%	55%	55%	45%
对空战车	105%	105%	105%	60%	50%	45%	15%	10%	5%	50%	25%	55%	55%	50%
坦克	75%	70%	70%	40% 85%	35% 80%	8% 75%	8% 55%	5% 35%	1% 20%	45% 70%	1% 30%	55% 85%	55% 85%	45% 75%
中型坦克	90%	80%	80%	40% 95%	35% 90%	8% 90%	8% 70%	5% 55%	1% 35%	45% 85%	1% 35%	60% 90%	60% 90%	45% 90%
巨战坦克	105%	95%	95%	45% 105%	40% 105%	10% 105%	10% 85%	10% 75%	1% 55%	45% 105%	1% 40%	65% 105%	65% 105%	45% 105%
火炮	90%	85%	85%	80%	75%	65%	60%	45%	35%	75%	55%	80%	80%	70%
反坦克炮	75%	65%	65%	75%	75%	75%	75%	65%	55%	65%	55%	70%	70%	65%
火箭炮	95%	90%	90%	90%	85%	75%	70%	55%	45%	80%	65%	85%	85%	80%
轰炸机	115%	110%	110%	105%	105%	85%	105%	95%	75%	105%	80%	105%	95%	105%
旋翼战机	55%	45%	45%	18%	15%	5%	8%	5%	1%	15%	5%	20%	20%	15%
水上战机	90%	85%	85%	80%	80%	45%	75%	65%	55%	70%	50%	80%	70%	75%
战斗直升机	75%	65%	65%	30% 75%	30% 75%	1% 10%	8% 70%	8% 75%	1% 35%	25% 65%	1% 20%	35% 75%	25% 55%	20% 70%
战列舰	75%	70%	70%	70%	70%	65%	65%	50%	40%	70%	55%	75%	75%	65%

攻\防	战斗机	轰炸机	旋翼战机	水上战机	战斗直升机	运输直升机	战列舰	航空母舰	潜艇	驱逐舰	登陆艇	武装运兵船	陨石
步兵	—	—	—	—	8%	30%	—	—	—	—	—	—	1%
火箭兵	—	—	—	—	12%	35%	—	—	—	—	—	—	1%
摩托化步兵	—	—	—	—	12%	35%	—	—	—	—	—	—	1%
侦查车	—	—	—	—	18%	35%	—	—	—	—	—	—	1%
照明弹车	—	—	—	—	18%	35%	—	—	—	—	—	—	5%
对空战车	70%	70%	75%	75%	105%	120%	—	—	—	—	—	—	10%
坦克	—	—	—	—	18%	40%	8%	8%	9%	9%	18%	55%	1% 20%
中型坦克	—	—	—	—	24%	40%	10%	10%	12%	12%	22%	55%	1% 35%
巨战坦克	—	—	—	—	35%	45%	12%	12%	14%	14%	28%	65%	1% 55%
火炮	—	—	—	—	—	—	45%	45%	55%	55%	65%	100%	45%
反坦克炮	—	—	—	—	45%	55%	—	—	—	—	—	—	55%
火箭炮	—	—	—	—	—	—	55%	55%	65%	65%	75%	105%	55%
导弹车	100%	100%	100%	100%	120%	120%	—	—	—	—	—	—	—
战斗机	55%	65%	80%	65%	120%	120%	—	—	—	—	—	—	—
轰炸机	—	—	—	—	—	—	85%	85%	95%	50%	95%	120%	90%
旋翼战机	40%	45%	55%	45%	75%	90%	—	—	—	—	—	—	1%
水上战机	45%	55%	65%	55%	85%	95%	45%	65%	55%	40%	85%	105%	55%
战斗直升机	—	—	—	—	65%	85%	25%	25%	25%	5%	25%	85%	1% 20%
战列舰	—	—	—	—	—	—	45%	50%	65%	65%	75%	95%	55%
航空母舰	35%	35%	40%	40%	45%	55%	—	—	—	—	—	—	—
潜艇	—	—	—	—	—	—	80%	110%	55%	20%	85%	120%	—
驱逐舰	105%	105%	105%	105%	120%	120%	38%	38%	95%	28%	40%	85%	—
武装运兵船	—	—	—	—	—	—	40%	40%	40%	40%	55%	75%	—

升级系统



本作中引入的系统，某个单位只要消灭对方任意一个单位即可升一级，与单位的剩余HP、造价等无关，由此可见消灭步兵等轻装甲单位是快速升级的方法。作战中的高级单位会有着非常明显的优势，消灭敌方高级单位、保存我方高级单位是指挥官必备的技巧。每个单位最多能够升三级，升级带来的攻防加成如下表。



等级	火力	装甲
无	+0%	+0%
I	+5%	+0%
II	+10%	+0%
Veteran	+20%	+20%

CO介绍



CO为Commanding Officer的缩写，意为“指挥官”。与前几次演习中CO可以统筹全局不同，本次演习中CO的能力得到了限制。在战斗开始时CO不存在于战场之上，在生产过任意一个单位以后，将单位置于能生产它的据点上或HQ上，就能在其行动时选择“CO”的指令，同时花费该单位造价的一半资金可将CO搭载到该单位上。搭载上CO的单位会立刻升级为第三级，左下角会出现一个勋章的标志，同时身边会出现一个阴影状的区域。这个区域被称为指挥范围(CO Zone)。在指挥范围（包括搭载了CO的单位）中的所有单位会得到攻防各10%的加成，更会根据CO的能力得到其他加成。CO的能量系统也和以往演习中不同，只有在指挥范围内的单位对敌方造成伤害时，CO能力才会增加。据目测为每伤害敌方5HP能量增加一格，和敌方部队的造价无关。在指挥范围之内受到攻击和范围外的所有战斗都不会使能量发生变化。每位CO的能量共分12格，每蓄满6格指挥范围会+1，两位没有特技的CO就不会有范围的增加。如果能力蓄满，搭载了CO的单位就会多出一项指令——特技(CO Power)，在该单位移动前后都能使用这个指令，不过使用后就不能攻击了。特技发动后，CO的指挥范围会在本回合中扩展至全屏，并且拥有特技的特殊效果。在使用了特技之后能量会清零，指挥范围恢复至初始状态。要注意的是，如果搭载CO的单位被消灭，那之前所积攒的能量会被全部清空，只能再生产新的单位搭载CO作战了。下面是本次演习中各CO的资料，其中对他们能力的评价完全是个人在对战中的感受，请诸位长官斧正。

威尔 Will



所属势力：第12战团
实用度：B
指挥范围：2
指挥对象：陆军近战单位
指挥效果：火力+20%
特技：进军呐喊（所有陆军近战单位移动力+2。）

作为主角的威尔能力可以说是中规中矩，给作战最常用的陆军单位以火力加成是很实用的效果，而特技时将它们移动力+2则是突破敌人远程防线的好方法，在陆地面积较大的地图上很实用。要注意的是，他的能力加成是包括步兵的，所以威尔在前期的步兵战中能获得优势，使用特技时也能出其不意地抢占据点。

勃伦那 Brenner



所属势力：第12战团
实用度：A
指挥范围：3
指挥对象：所有单位
指挥效果：装甲+20%
特技：兵力补充（所有单位HP+3。）

治愈系老大哥的泛用性很强，无论怎样的战斗都能够不落下风。为自己的单位增加防御力虽然看起来没什么效果，但是却能够最大限度地保存自己的单位。恰好他的特技又是给自己的部队补充HP，能够让轻伤的单位全力作战，重伤的单位也不下火线。较大的指挥范围既能给更多部队以帮助，又能快速积攒能量。

琳 Lin



所属势力：第12战团
实用度：B
指挥范围：1
指挥对象：陆军单位
指挥效果：火力+20%，装甲+20%
特技：鹰眼侦查（所有陆军单位视野+2，能看清隐匿处。）

虽然琳的指挥效果非常出色，但是指挥范围却非常有限，如何积攒能量扩大指挥范围是个很大的问题。好在她的加成包括了远程单位，利用远程单位来积蓄能量是个不错的打法，一旦将她的指挥范围扩大，她的强悍就会凸显出来。由于照明弹车的加入，增加视野的特技略显不太实用，但是关键时刻仍然是制胜的法宝。

塔萨 Tasha



所属势力：拉兹里亚
实用度：B
指挥范围：1
指挥对象：空军单位
指挥效果：火力+40%，装甲+20%
特技：音速突击（所有空军单位移动力+2。）

虽然塔萨的指挥范围略小，但是40%的火力加成让她的轰炸机几乎可以秒杀一切陆军和海军单位，加强的装甲也让空军在对空火力下的生存几率变得更大，非常适合突击，她的特技也发挥了这一特点。但是空军单位只能近战的特点和狭小的指挥范围让她的兵力调动很不方便，而且在没有空军的战场上她也就完全发挥不出作用了。

佛斯瑟 Forsythe



所属势力：拉兹里亚
实用度：A
指挥范围：5
指挥对象：所有单位
指挥效果：火力+10%，装甲+10%
特技：无

指挥范围最大的CO，而相应的代价就是没有特技。他的指挥效果看似不明显，但是贵在范围超大，能够让几乎所有的部队都得到指挥，没有能量也让他不用太担心保护CO单位，即使步兵都能作为CO单位，可谓没有明显的缺点。不过佛斯瑟的劣势也就在于此，没有突出的优点让他经常会感到力不从心，难以找到突破口。

伊莎贝拉 Isabella



所属势力：第12战团
实用度：S
指挥范围：2
指挥对象：所有单位
指挥效果：火力+10%，装甲+10%
特技：深入袭击（所有单位移动力+2，远程单位射程+2。）

在任务中伊莎贝拉虽然没有登场，但是她的能力不可小视。指挥效果不够明显固然是个问题，但是她不仅指挥范围有两格，而且指挥对象是海陆空三军，这让她的能力在任何战斗中都能发挥显著的效果，也能快速地积攒能量。一旦能量蓄满，一记比威尔和盖兹两人特技加起来还强的特技绝对能够扭转整个战局。

盖兹 Gage



所属势力：拉兹里亚
实用度：A
指挥范围：2
指挥对象：海军单位、远程单位
指挥效果：火力+20%，装甲+10%
特技：百步穿杨（所有远程单位射程+2。）

虽然在普通情况下他的能力不会增加射程，但是2格的指挥范围仍然很适合大量远程单位抱团推进的战术。增加海军攻防的能力由于海军普遍造价高无法量产而不太有用。使用特技后，他能够在海陆两方面迅速撕破敌人防线。不过盖兹的空中力量比较薄弱，而且空军也正是远程单位的克星，在遇到机场较多的地图时会有点吃亏。

威龙 Waylon



所属势力：NRA
实用度：C
指挥范围：2
指挥对象：空军单位
指挥效果：火力+20%，装甲+30%
特技：刚强之翼（所有空中单位装甲+370%左右）

与塔萨不同，威龙的打法更稳健一些，增加防御力能够有效防止空军被对方的对空火力秒杀。较大的指挥范围不仅保护了更多的部队，也能让能量更快地增长。他的特技并不实用，只适合强攻敌方阵地，被反击时损失不大。威龙的缺点也是泛用性不够好，在缺乏机场的地图上他就完全发挥不出自己的实力。

格雷菲尔德

Greyfield



所属势力：NRA
实用度：C
指挥范围：3
指挥对象：海军单位、水上战机和直升机。
指挥效果：火力 +10%，装甲 +40%
特技：全面补给（为所有单位补满燃料、弹药和生产材料。）

作为 NRA 的首领，格雷菲尔德的战斗能力并不尽如人意。指挥范围虽然不小，但是提供的帮助实在是有限。各种海军单位本身就不太常用，并且海军和直升机都被其他兵种克得很厉害，加上40%的防御也只是让被秒杀变成剩下1、2点的HP，几乎无法保存战斗力。他的特技也无法对战局带来实质性的改变，用起来让人感觉很不顺手。

佩妮

Penny



所属势力：IDS
实用度：B
指挥范围：3
指挥对象：所有单位
指挥效果：单位不受天气影响。
特技：风暴前线（随机改变天气，该天气持续 3 回合。）

佩妮的能力十分奇特：虽然指挥范围是3，但是实际上战场中所有我方单位都不会受天气影响，就算没有把她搭载在单位上时也是如此，所以她的指挥范围仅仅是提供了10%的攻防加成而已。在恶劣天气下佩妮的优势十分明显，在天气随机变化的战斗中则需要靠运气才能发挥她的特长。使用时限制太多让她的出场率大打折扣

塔碧纱

Tabitha



所属势力：IDS
实用度：S
指挥范围：0
指挥对象：所有单位
指挥效果：火力 +50%，装甲 +50%
特技：火焰爆击（由 AI 选择敌人聚集的地点投下炸弹，使 3 × 3 面积的所有敌我单位 HP－8。）

能力非常强劲的 CO，虽然刚刚搭载时她的指挥范围仅限于一个单位，但是该单位的攻防提升已经达到了 80%。举个例子，将她搭载在火箭炮上之后，可以秒杀除了巨战坦克以外所有身处平原的陆军和海军单位。使用特技后不仅能削弱敌方的主力军团，更让恐怖的攻防加成扩大至全军范围，即使在劣势中也能一击逆转。

柯尔德

Caulder



所属势力：IDS
实用度：禁用
指挥范围：3
指挥对象：所有单位
指挥效果：火力 +10%，装甲 +10%，回合开始时恢复 5HP（消耗资金）。
特技：无

作为最终 BOSS，柯尔德的能力强得毫无平衡性可言，所以在 Wi-Fi 对战中是无法选择他的。恐怖的攻防加成已经让他的主力部队能够横行于战场。而每个回合都能回复 5HP 则实在是太过分了，既能保证远程部队在被攻击后恢复元气，也能保证士兵能够强行占领据点，无论是快攻还是消耗战，怎么打都不会吃亏。

Wi-Fi对战



这款游戏最大的特点是在执行任务之余，诸位指挥官还可以通过 Wi-Fi 连接与世界各地的其他指挥官一起进行对战和交流。也正是因为如此，游戏的单人模式内容较少，目的就是让诸位长官更多地投入到联机对战之中，所以在此也专门介绍一下。Wi-Fi 对战的内容都在主菜单的 Nintendo WFC 选项之中，其中还包括了数个子菜单。

全球模式（Worldwide）可以让连接上 Wi-Fi 的指挥官与随机遇到的其他指挥官展开模拟演习。选择 Battle 选项后，系统会提示是否连接 Wi-Fi。连接后还要选择是和完全随机的对手来游戏，还是与自己等级相近的玩家来玩，在选择好之后就是等待遇到对手的时间了。遇到对手之后，玩家可以选择自己喜欢的CO，随后游戏就会开始，双方的先后手、使用的地图都是随机决定的，很考验人随机应变的能力。对战中会有回合数的限制，



在回合数耗尽后双方的胜败将会由系统判断。全球模式中的另一个子菜单是连接Wi-Fi服务器进行地图交换，诸位长官可以将自己制作的地图上传至服务器，或是下载服务器上的推荐地图或随机地图，还能够查看自己上传的地图的使用率。上传的地图是有限制的，其大小不能大于10×10，预先部署的单位不能超过50个，而且必须自己曾经完成过该地图的游戏。

好友模式(Friends)和好友列表(Friend Roster)两项是与自己朋友进行对战的方法。想要和朋友进行Wi-Fi对战，需要先彼此交换FC号码，自己的号码可以在进入好友列表时的上屏查阅。彼此在好友列表中输入对方的FC号码后，就能在好友模式中看到对方建立的房间，或是建立房间让他人加入了。好友对战比全球模式的随机对战自由得多，不仅能够选择地图，也能对对战条件进行一些设置，最重要的是，好友对战时全称支持语音聊天，按下Y键就能和对方聊天了，音质还是相当不错的。对战之外，诸位长官间也可以互相交换自行设计的地图。俗话说“与人斗其乐无穷”，与他人联机对战其实才是本作精髓之所在，请千万不要错过。

任务报告书



我们的世界被毁灭了……

火焰之雨从天而降，大陆被焚化，大地不停地颤抖，大海也燃烧起来，所有的一切都被毁灭了。尘土弥漫在空中，甚至遮蔽了阳光，似乎什么都无法存活了。不过在毁灭之后，希望仍然存在……

Chapter 01 毁灭日 Days of Ruin

世界遭到了灭顶之灾，在鲁比奈尔一所军校就读的威尔也失去了他的一切。他拼命在废墟中寻找着其他人的踪迹，却遇到了一伙四处劫掠的匪徒。在生死关头，一支部队的出现让威尔看到了希望。勃伦那上尉和琳中尉率领的第12战团消灭了匪徒、赶走了他们的首领“野兽”，也救下了威尔。在互相介绍之后，威尔决定暂时和他们一起行动。

完全是讲述基本玩法的一关，按照游戏中的提示，先让摩托兵向左移动逃出敌人的攻击范围，第二回合援军赶到后就可以对付完全没有反击能力的敌人了。

Chapter 02 幸存者 A Single Life

在了解了整个世界的形势后，威尔决定参加战团对幸存者的搜救行动，他也第一次了解到勃伦那上尉坚实的信念：“哪里有生命，哪里就有希望。”在搜救过程中，威尔在一片废墟中救起了一位少女，这位少女虽然失去了大部分记忆，但却有着丰富而准确的军事知识，这让以侦查和战术见长的琳很感兴趣。

虽然初期部署的坦克主武器已经没有弹药，但是较厚实的装甲让它能发挥堵口的作用。指挥坦克将山脉旁的路口堵住，再将火炮调动到旁边，这样就可以以逸待劳地打击来犯的敌人了。第二回合游戏会提示让步兵进入山中央的废墟，这样可以触发威尔救出神秘少女的情节，但是不触发也不会有什么影响。



Chapter 03 自由之港 Freehaven

由于威尔和少女并非军人，所以勃伦那想将他们安置到附近一个幸存者聚集的小镇——自由之港中，可是自私的镇民和镇长却拒绝了他。正当众人争论时，匪徒再次袭来，战团不得不中止谈话开始作战。战斗后镇长告诉勃伦那，如果他能够率军端掉匪徒的老巢，自己就会考虑他安置威尔的要求。

本关敌人数量较多，但是主要是步兵和侦察车，有威胁的单位只有坦克和火炮。我方两辆坦克可以部署在12点方向的山间小路上，能够阻止敌方大部队的推进。用火箭兵占据山头，在坦克后方架起火炮，就可以狂轰滥炸了。只要不要让士兵冲上去送死，S评价就很容易到手。

Chapter 04 剿匪行动 Moving On

勃伦那答应了镇长的条件，率领部队向匪徒的老巢挺进。在漫天大雾中，以侦查见长的琳指挥部队获得了胜利。可是镇长玩起文字游戏拒绝了勃伦那的要求。威尔决定不留在这里，而是和部队一起行动。在营地中，威尔献给了少女一朵塑料花，也用这朵花的名字为少女命名——伊莎贝拉。



游戏中的第一场雾战，由于是初期的任务，我方既有部署在山脉旁的士兵，又有整装待发的照明弹车，所以视野基本不成问题，利用本关掌握视野的规律才是本关的目的。敌人的部队由士兵和侦查车构成，基本构不成威胁。想保全最上面的那个步兵，就需要立刻打开视野消灭敌人的部队，并且把自己的侦查车移动到尽量靠上的地方吸引敌人的火力。

Chapter 05 新盟友 New Allies

在遭到小镇居民的冷遇后，整个战团向另一个城市进发。在这里，他们遇到了总会讲冷场笑话的莫里斯博士。这时不死心的匪徒再次出现，第12战团被迫出战。不过这次，战团有了一座工厂的支持，很快就全歼了来犯匪徒。但是，即使有了能支援战斗的工厂，食物仍然是人们需要解决的问题。

步兵、火箭兵和摩托兵这三种士兵单位可以占领建筑，在占领了我方HQ附近的工厂之后就能生产单位来作战了。敌人虽然也会不断占领城市，但是并没有生产能力。其HQ附近会有两辆坦克和两门火炮在守卫，这时可以在单位上按B键查看其攻击范围，用部队在敌方坦克的最大攻击范围处将它们分别诱出，剩下的火炮就不足为惧了。与以往的评价计算方法不同，本作不再是按照杀敌数量和损失数量计算评价分数，而是根据造成伤害折算的资金数目与生产耗费资金总数目来计算。而且如果生产大量单位未参与战斗时，评价会大幅下降。

Chapter 06 恐惧实验 Fear Experment

莫里斯博士告诉众人，由于灰尘遮挡住了阳光，所以正常的作物都无法成长，想要喂饱所有人，就必须开动附近的某个自动种植工厂。就在马上到达工厂时，战团却遇到了一支奇怪的部队，他们不仅毫不理睬战团的通讯，还在战斗中派出了一台人们从未见过的超巨型坦克，更是摧毁了战团在寻找的工厂，他们的目的究竟是什么？在工厂附近，威尔和琳发现了一种奇怪的花，在博士的解释下，他们了解到这花其实是一种在20岁以下的年轻人中传播的病毒，感染者目前无药可救。



战斗开始时我方和敌方势均力敌，注意敌人的攻击范围就能轻取敌人。占领的工场暂时不要生产，因为在初期所有敌人被消灭之后，敌方还会有两辆中型坦克和巨战坦克增援。以我方初期生产的单位是无法与之抗衡的。这时所有部队收缩到工厂附近，在敌人增援的下个回合工厂中就能生产新单位——反坦克炮了。反坦克炮的火力强劲，更重要的是防御力高，并且能够反击。用初期积攒的资金生产两门，再加上剩余的部队就足以对付这几个大怪物了。

Chapter 07 避难所 A Kind of Home

虽然找到的工厂已成为废墟，但是伊莎贝拉却给众人带来了新的希望。她告诉大家，在西北方向有一座为政府要员躲避核打击而建立的避难所，能够容纳这里几乎所有的人，也有充足的补给。在向避难所进军的途中，勃伦那遇到了鲁比奈尔军队中的另一位幸存者——第13空军战团的威龙，他正遭受着袭击。敌人并非匪徒，而是另外一个军事大国——拉兹里亚的军队。救下威龙后，他却拒绝加入勃伦那一行，并且去找他自己所说的“新鲁比奈尔军团（NRA）”去了。

空军单位在本关首次登场，不过我方有的只是一架战斗直升机，而敌人则指挥着其他各种强力空中单位。好在我方初期就部署了两台导弹车和两辆对空战车，而且在工厂中还能生产更多。用导弹车广阔的射程向前推进，同时注意对其的保护。因为空军单位无视地形，所以停靠在山脉旁边的时候也需要派士兵保护。我方HQ附近黄色的战斗机是友军单位，不过虽然是友军，但它不会去攻击敌人。

Chapter 08 新的征兆 A New Threat

被第12战团击败的兽群已经溃不成军，但是一个神秘的白衣男子出现在他们的营地之中，这个叫做柯尔德的人答应兽群给他们提供补给让他们继续作战。威尔一行再次路过自由之港时，镇长再次出现，告诉众人由于地震造成的房屋倒塌，他们现在无法生存，要求与战团同行。在营地中，伊莎贝拉突然昏倒，在失去意识前，她一直喃喃地念着一串数字。莫里斯博士在诊断后发现，伊莎贝拉被那可怕的病毒感染了……

这次战斗的视野情况很差，敌人初期部署的单位并不强，大多是侦查车和士兵，只有一辆坦克隐藏在5点方向的雾中。10点方向的半岛上有两个中立的工厂，不过这里的雾中也隐藏着两个敌兵，一定要尽快将工厂占领，这样的话敌军就只有一个工厂生产单位，资金也十分不足，将其战胜就不难了。地图上的火堆能够给我方和敌方同时提供视野，但是无法照亮隐蔽地形，在下方火堆附近旁的树林中就藏有敌人的一辆导弹车，直升机和运输机请注意不要进入其射程。

Chapter 09 野兽 The Beast

伊莎贝拉的病情在不断地恶化，部队向着她所说的避难所以最大速度进军，希望在那里能找到药品来治疗这个女孩，不过匪徒们再次挡在了众人面前。凭着柯尔德准备的军队，由于药物而失去理智的野兽率领部队向第12战团扑来。再次全歼匪徒后，众人果然在伊莎贝拉所说的位置找到了避难所，可是一道密码门又成了新的障碍。在尝试之后，众人发现伊莎贝拉昏倒前口中念的数字正是这道门的密码。最终大家进入了避难所，虽然得到了充足的补给，但是伊莎贝拉的身分更显得神秘了。

另一场空军教学关卡，我方初期就部署了轰炸机、战斗机和旋翼战机。敌方没有生产能力，防空火力也只有一辆对空战车和一辆导弹车，在前两个回合观察这两个单位的火力范围来部署单位，然后用两架轰炸机分别将其击毁，之后我方的轰炸机就可以横行于战场了。敌人的大量直升机可以用旋翼战机与战斗机来对付。我方的轰炸机缺少燃料或弹药时，可以用装配车在平原地形上修建简易机场来补给。

Chapter 10 暂时的家 Almost Home

正在勃伦那在避难所中安置平民的时候，本该早已被全灭的匪徒再次带着大部队席卷而来。莫里斯和伊莎贝拉等人与平民一起受到了攻击，生死不明。匪徒首领野兽肆意屠杀平民的举动完全激怒了威尔，让威尔说出了

“我要杀掉你”这样的他从未说过的话。在战胜了兽群后，威尔发现平民们其实并没有太大的损失，伊莎贝拉更是从病毒的侵蚀中神奇地恢复。虽然镇长仍然自私地想让整个战团离开而独占这个地方，但这一次，被威尔救下的平民站在了战团一边，所有的人们都在避难所中居住了下来。



本关是自游戏开始以来遇到的第一个难关，也可以说是对玩家在之前关卡中学习的一个测试。初期在敌方附近的部队很难保全，必须全速后退保存实力。而后方的士兵通过运输单位快速抢占位于中央的机场、工厂和城市。其他单位则以山脉为屏障组织防御，直到全面获得此处工厂、机场的控制权为止。由于地图较大，10点方向的我方空军与2点方向敌方空军很容易被忽略掉。敌人在本关打得比较保守，在导弹车的支援下，我方空军可以主动发起进攻消除威胁，敌人最令我方头疼的巨战坦克生产轰炸机就能轻松解决。由于资源有限和我方的空中威胁，敌人基本上只会不停地生产对空战车，用普通坦克能够很好地克制它。



Chapter 11 风暴来袭 A Storm Brews

陨石袭击大地的一年以后，勃伦那一行仍然进行着幸存者的搜救工作。他们听到传言，北方的边境地区有战事发生。还没等他们来得及去证实这个消息，战火就先烧了过来。在战场上，勃伦那发现自己曾经的部下戴维斯正遭受着敌国拉兹里亚军队的攻击。顺利占领敌人HQ后，戴维斯说出自己来这里的目的——邀请勃伦那和战团加入由格雷菲尔德上将建立的新鲁比奈尔军(New Rubinelle Army，简称NRA)，共同与拉兹里亚战斗。

海战首次出现在任务中，不过这一关我方只有两种有运输能力的舰船：登陆舰和武装运兵船。玩家可以通过这一关学习如何在水面上运输部队。敌人的武装运兵船和驱逐舰会对我方的舰船展开骚扰，利用火箭炮的射程能够减轻这一威胁。我方的武装运兵船用掉了仅有一发的弹药后，可以用装配车修建简易港口来补给。登陆敌方所在的岛屿后，我方的中型坦克和敌方的中型坦克可以相抗衡，配合远程炮火的支援能让我方轻取敌方的部队。

Chapter 12 憎恨的历史 Histroy of Hate

为了更早日地结束这场无用的战争，勃伦那上尉答应加入格雷菲尔德的部队，服从他的指挥。在两国间的海峡中，战斗再次打响。战斗中，勃伦那告诉威尔，两国间的战斗与仇恨已经持续了两个世纪，如果不是一方彻底失败的话，是无法终结这场战争的，这也是现在要做的。在拉兹里亚一方，柯尔德再次出现，并且要给拉兹里亚军队提供一些“特殊”的武器。可是军队的首脑佛斯瑟将军认为这武器违反了国际军事公约，拒绝采用这些武器。战后，格雷菲尔德会面威尔，但是格雷菲尔德狂妄的语气和漠视人性的论调让威尔大为光火，甚至直接和他顶撞起来。

这次任务是一场海军间的较量，我方部署了各种海军、空军战斗单位。海军部队间的关系有些类似“石头剪子布”：用战列舰攻击敌人的驱逐舰等其他海军或陆军；用驱逐舰来反潜、对空或是其他船只；潜艇则能对战列舰等其他舰船造成可观的伤害。掌握了单位间相克的关系，本关就变得非常简单了。要注意的是，潜水状态的潜艇只能由驱逐舰来攻击，其他单位都无法攻击到它。威龙所率领的友军单位能够帮助我军打击敌人，并且被全灭了我方也不会失败，可以放任其不管。

Chapter 13 格雷菲尔德的阻挠 Greyfield Strikes

在一场胜利过后，格雷菲尔德派出自己的单位增援第12战团，这个举动看似是提供帮助，其实只是他为了获得战斗控制权的表现。战斗中，他不断发布各种无理的指令来阻挠战团的行动。不过即使如此，勃伦那还是率领战团取得了战斗的胜利。另一边，失去记忆的伊莎贝拉在街道上遇到了一个曾经见过她的市民，这个人告诉伊莎贝拉和威尔，曾经看到她和家人一起活动，其中包括了她的两个姐妹和一个兄弟，人们传言，这个家庭都不是正常人类。伊莎贝拉对自己真正的身分产生了怀疑。

航空母舰在这关首次登场，它生产的水上战机很适合突击陆上部队。由于格雷菲尔德的介入，这场战斗打起来很让人火大。他不仅有一辆装配车在战场中间的战略要岛上来回移动妨碍我方占领和调动，更是经常会下令让我方某类单位停止行动。在他下令后的下个回合开始时，他所说类型的部队（如士兵、舰船）就会全部变为已行动的状态，十分讨厌，原本不算难打的关卡也因此变得阻力重重。本关取胜的捷径是用海军单位拖住右边敌人兵力较多的地区，然后占领中央有工厂和港口的小岛，再以此为跳板从1点方向的浅滩登陆强占敌HQ。

Chapter 14 英雄陨落 A Hero's Farewell

由于第12战团的努力，拉兹里亚的部队节节败退，战团已经逼近了他们的总部，NRA的大部队也即将到来。可是格雷菲尔德却向战团下令让他们先行攻击佛斯瑟亲自指挥的敌人，这无疑于让兵力不足的战团上去送死。在一番血战之后，战团艰苦地取得了胜利，佛斯瑟也代表拉兹里亚军队向格雷菲尔德投降。可是格雷菲尔德却命令威龙枪杀了正式投降的佛斯瑟，并且下令处决所有拉兹里亚部队，这让勃伦那出离愤怒，他开始履行对佛斯瑟的诺言：保护剩余的拉兹里亚部队。

又是类似与对之前所用过单位性能考试的一关，本关海陆空三军单位几乎全部登场，陨石和射线也是首次出现在战场上。初期敌军的规模和资源都比我方占优，但是兵力相对分散，我方在占领右下机场的同时，可以先组织陆上单位以坦克、远程的顺序缓慢推进，注意途中可能会受到敌士兵过河偷袭。占领右下机场后立刻生产轰炸机支援陆上前线，用轰炸机的强大火力清除敌方远程单位、陨石等障碍，为陆军打开道路。海面上，少量的潜艇和驱逐舰就能拖住敌人。由于海军单位造价过高，所以不建议利用海军来推进。

Chapter 15 寒中脱身 Icy Retreat

为了履行诺言，勃伦那上尉决定让被俘获的其他拉兹里亚士兵逃走，而他自己则亲自驾驶着一台中型坦克为众人提供火力掩护。在敌人强大火力的压制下，上尉的坦克被击毁，他被困在了敌人的包围中，不过这也成功拖住了敌人，让其他部队顺利的逃脱。大肆搜捕战团的格雷菲尔德在愤怒之余又和柯尔德勾结在了一起，并且启用了他那些违禁武器。最终，勃伦那上尉在战斗中献出了宝贵的生命……

CO的概念第一次在关卡中出现，勃伦那搭载在我方初期的中型坦克上，他为了拖住敌人而会一直停在原地不动。本关的胜利条件是蓝色的友军单位到达地图10点方向的蓝色城市，而我方要做的工作有两件：一是用火炮、坦克和对空战车清除左边的敌兵和陨石以打开通路，二是用其他剩余的单位最大限度拖延右边



敌人的攻势。勃伦那的坦克会在敌人的进攻下很快被摧毁，不用刻意去追求他的存活。

Chapter 16 希望尚存 Hope Rising

由于长途跋涉，第12战团的士兵和随行的平民都已经疲惫不堪，琳想让大家团结在一起共渡难关，却无法准确用语言表达，好在伊莎贝拉帮助她平息了民众的情绪。在与追兵的战斗中，也是伊莎贝拉的鼓励让威尔重拾信心，决定继承起勃伦那的遗志。在将敌人暂时击退后，由于自己性格和行事方式不合适的原因，琳请求威尔出任整个队伍的领袖，为了能更好地团结所有的人，威尔答应了这个请求。

形势危急的一关，敌人初期的单位都是坦克，部署在战场的右上角。我方初期部署的三个步兵要尽快通过隐蔽地形向我方阵地移动，山谷入口的树林中部下巨战坦克+火炮的组合也能将敌人的火力吸引一段时间。撤回的步兵用来占领4点、11点方向的大量据点。在资源上获得优势后，反扑敌人就很容易了。这里也有一个简单的方法：初期步兵不要撤回，而是在隐蔽地点间移动一下位置，用我方其他单位吸引火力的同时，派遣两个飞行单位掩护步兵是可以直接抢占敌人HQ的，不过这个战术需要较好的操作和运气。



Chapter 17 寄生病毒 The Creeper

在行进过程中，威尔一行来到了一个毫无人烟的村落，这里的住民似乎是在互相的残杀中失去了生命。同在这个村落中的，还有柯尔德及他的“女儿”塔碧纱，柯尔德让塔碧纱使用自己新开发的武器来对付威尔一行，而目的则是“记录战斗结果”。战斗中，众人发现战场上树立着一台可怕的兵器，伊莎贝拉告诉众人，这是数年前应拉兹里亚军队要求，由私人军事组织“智能研究系统”(Intelligent Research System，简称IDS）开发出的武器——禽爪巨炮。虽然威力巨大，但并非没有缺点。在成功摧毁巨炮后，莫里斯博士却带来了不好的消息：曾经遇到过的病毒其实是一种生物武器，并且现在病毒已经进化，不仅是年轻人，即使是成年人都会被它感染，之后宿主很快就会因为身体上开花而死掉。



在几场恶战过后，本次任务却出乎意料地比较简单。禽爪巨炮会对进入它周围5格内的所有我方单位发起攻击造成5HP的伤害，但这些单位的HP最少会残余1点。由于我方初期资源非常丰富，而敌人则兵少粮寡，我方完全可以在几个回合的积累后量产轰炸机并将CO塔萨搭载上其中之一，然后计算巨炮及附近导弹车的射程，事先部署好轰炸机编队，在下一回合中同时冲锋，有了塔萨的指挥，轰炸机可以秒杀一切陆上单位，巨炮当然也不例外，一个回合的突击就能带来胜利。

Chapter 18 内乱 Panic in the Ranks

NRA的大军逐渐逼近，威尔一行已经被逼入绝境。塔萨和盖兹提议让威尔将拉兹里亚士兵交给格雷菲尔德，这样至少能保证随行的鲁比奈尔人不会受到伤害。但是威尔断然拒绝了这一提议，并且下定决心与NRA一战。这时莫里斯带来了一个更为不好的消息：他们的一半人口已经感染了那恐怖的病毒。部队因为这个消息而失去了控制，在鏖战之中的NRA也因为多数部队被感染而发生内乱，本要攻击威尔一行的主力部队撤军了。而琳也

感染了病毒的消息让所有人都无比震惊。

虽然我方和友军在人数上略占优势，但是敌人所占领的两座指令塔让他们部队的质量得到了不小的提高，尤其是2点方向的空军编队来势汹汹，我方一定要先避其锋芒再伺机反击。开局时友军处于混乱之中，让威尔所在的巨战坦克驻扎在友军附近的蓝色指挥塔上就能让他们重新投入战斗。此时所有单位也应该向友军方向移动，防空战车则可以伺机打击敌人的轰炸机。友军的轰炸机能给我方提供很大的帮助，一定要注意保护。驻扎在友军的据点上时，我方单位能够得到相应的补给和修理，这一点可以利用。

Chapter 19 拯救 Salvation

据NRA的战俘讲，NRA的部队正向着一个叫做"拯救"的小镇移动，这里有人学会了某种魔法，能够治愈病毒。众人赶到小镇时，却发现一群狂热的信徒正在对一只神虫顶礼膜拜，甚至戴维斯也在这群人之间。这些狂信者为了给神虫献上祭品，对来访者发动了袭击。在平息了这些狂信者的暴乱后，威尔也看到了神虫的真面目——一只再普通不过的蚯蚓。只是为了这样一个无谓的希望，这些人们就能够对别人痛下杀手，这不得不让威尔感叹。

本关的难度虽不高，但想得到高评价却需要十分小心。战场正中央的巨战坦克处在缺少燃料的状态，可以派步兵上前引诱其移动攻击消耗掉燃料，没油的它就成了摆设。地图上的大量导弹井能够用士兵发射，用摩托兵抢先发射在两军交界处的导弹就是战斗的关键。敌人后方的两颗导弹我方无法干预，敌人会瞄准我方价值最高的范围来发射。敌人的数量很多，又多是火箭兵，一定要计算好敌人的攻击范围再移动。可以将我方的坦克与侦查车调动到同一个方向，保护一个满HP的摩托兵抢占敌人的HQ来获得胜利。

Chapter 20 威龙再起 Waylon Flies Again

虽然莫里斯博士在研究上获得一点小小的进展，使病毒蔓延的速度有所放缓，但是想完全将其消灭还需要更多的药物和更先进的设备。在寻找附近的医药工厂时，众人发现这些工厂已经都被格雷菲尔德破坏了。愤怒之余，威尔下定决心，一定要将战争终结。击败完全为了自己利益而活着的威龙后，威尔在战场附近的一座废墟中遇到了柯尔德。柯尔德向威尔作出了自我介绍：他是IDS的首领，一个研究战事在人类灵魂中意义的科学家，陨石落下前他就在从事这项研究，灾后成为废墟的世界更是成为了他完美的试验场。野兽、拉兹里亚、NRA，一切战斗都有他在背后支持，而他的目的就是为了"研究"。在把伊莎贝拉称为女儿后，柯尔德离开了。



又是需要先避开敌人锋芒的任务，初期敌人的空军可以放心交给友军处理，只要能让所有步兵全力后退占领后方的大量据点，就能掌握资源上的主动。由于地形以山脉为主，本关比较适合空战，如果感觉资源紧张的话，可以尝试用旋翼战机来代替战斗机的位置，它的对空火力也是很不错的，地面单位自然要交给轰炸机处理了。由于地形原因，我方能够找到很多点来躲避敌人对空战车的火力，只要轰炸机主动攻击，对空战车是占不到便宜的。

Chapter 21 琳的决意 Lin's Gambit

被病毒感染的格雷菲尔德虽然强作平静，但是柯尔德一眼就看出了他内心的恐惧。遭遇过各种各样的事件后，格雷菲尔德已经完全陷入了疯狂，在柯尔德的支持下，他一边做着统治世界的美梦，一边赶工修理能将世界再度毁灭的飞弹，40天之内，他就能将飞弹的发射系统修理好，后果是无法预料的。由于知道自己时日无多，琳决定上阵指挥战斗，而她真正的目的其实是要为勃伦那上尉报仇。虽然敌人有着庞大的军队，但是琳仍然获得了最后的胜利。在人们庆祝战争已经结束时，战争的阴云却再次笼罩在了天空。

比较有难度的一关，关卡要求在40天内

完成战斗，由于是大地图又有迷雾，玩家很容易陷入苦战。本关的要诀在于用潜艇、驱逐舰控制整个水域，再量产战列舰对敌人狭窄的陆地防线发动打击。地图中央和9点方向的所有据点必须优先占领，在这之后就会发现敌人其实处于极大的资源劣势中。敌人据点附近的树林、城市中大多藏有远程单位，在行动前必须用照明弹探明情况再行动。在这一关中，琳的指挥能力能得到较好的发挥，将她搭载在远程单位上能够助长远程炮火，在能量满后的特技也非常好用。

Chapter 22 猫头巨鹰 The Great Owl

在战争结束后，柯尔德为了继续自己的研究而动用IDS部队再次挑起战事。这次，他带来了更为恐怖的武器——一台几乎和天空一样大的轰炸机。这部名叫猫头巨鹰的轰炸机不停地袭击着战场上的部队，柯尔德则以此要挟威尔，要他交出伊莎贝拉。顶着巨型轰炸机的攻击，琳率领部队攻下了敌人的HQ，可是这不过是敌人的先头部队，主力军团正在逼近中。柯尔德再次要求威尔交出伊莎贝拉，并且道出了伊莎贝拉的身分：在柯尔德实验室中所创造的量产型克隆人，有着强化军事能力的改造基因，柯尔德带领的佩妮、塔碧纱和塞勒斯也都是这样被创造出来的。他想要回伊莎贝拉，则是为了研究她为何会从实验室中逃走。



恐怖的轰炸机会每回合对地图中央的固定3×3范围区域发动轰炸，身处其中的所有单位会受到5点伤害。由于轰炸敌我不分，我方可以先按兵不动两个回合，诱使敌人主力遭受打击。之后再组织部队由6点方向不会被炸到的区域向前推进，占领5点方向的工厂后再组织兵力绕道3点方向抢占敌人HQ。敌人HQ戒备森严，部队大多防御力很高，用轰炸机就能很容易地突破反坦克炮、巨战坦克构成的防线。

Chapter 23 待宰的羔羊 Sacrificial Lamb

在柯尔德强大实力的威胁下，众人虽然有些动摇，但是仍然决定与其一战。巨大的炸弹瞄准了部队从天而降，胜利看上去是完全无法触及的。为了避免更多的伤亡，再加上民众自私的嘘声，伊莎贝拉决定牺牲自己，独自一人登上了巨型轰炸机，可是柯尔德却只是下令让轰炸机带着伊莎贝拉离开战场，地面的攻势没有丝毫减弱。在战胜塔碧纱后，威尔想要独自前去营救伊莎贝拉，琳也劝不住他，只好放任他去了。在四处寻找的路上，威尔遇到了柯尔德带领的克隆体之一塞勒斯，他答应帮助威尔去营救伊莎贝拉。

和上一关相同，巨型轰炸机会展开轰炸，但是这次并非固定范围，而是会将炸弹投向我方单位最聚集，价值最高的区域。如果不想让某种单位受到伤害就必须将其疏散。轰炸会持续3天，一旦轰炸结束，就是我方反击的时刻。用登陆舰运输陆军单位攻向敌人所在的大陆，同时生产战列舰和航空母舰从海上和空中发动支援，加上4点、11点方向的导弹井能够重创敌人的主力。一旦抢下敌人大陆上的指令塔和工厂，胜负就变得没有悬念了。

Chapter 24 冲撞着陆 Crash Landing

在前往轰炸机的路上，威尔惊喜地发现琳其实一直跟随着他，并且带领着一支队伍。他们登上巨鹰的机翼时被敌人发现，一场混乱的战斗就此展开。虽然在机翼上的战斗轻松取胜，但是飞机却因为战斗而摇摇欲坠。机舱中，伊莎贝拉回忆起了以前遭受的种种非人实验，开始否定自己，但是威尔的真情打动了她，在决定和威尔一起逃生时，她留下了高



兴的眼泪。虽然IDS士兵不断地在众人的对话间插科打诨，但是坠毁的飞机让地面上的所有人等待威尔一行回来的人都失去了笑容。

完全没有生产能力的任务，初期我方和敌方实力相当，注意用“大单位打小单位，小单位打远程，远程打大单位”的相克关系来调动兵力。在消灭敌人所有单位之后，敌人会出现增援。第一波为最右边三门火箭炮和左边的三辆坦克；第二波则换为右边三辆坦克和左边的三门火箭炮；第三波两面都是火箭炮。我方在消灭敌人单位后敌人增援就会立刻出现，所以不要在敌人回合或我方回合将结束时引发增援。

Chapter 25 实验鼠 Lab Rats

在地面，镇长不顾其他平民的安危，独自向柯尔德要来了治愈病毒的药并自己注射，柯尔德当然不可能真正把解药交给他，镇长在注射了毒药之后死于非命，而柯尔德也让帮助了威尔一行的塞勒斯受了致命伤。塔萨和盖兹的部队被IDS的主力军团以完全压倒性的火力步步紧逼，就在众人已经几乎失去信心时，威尔率领着大量部队前来增援。虽然击退了柯尔德和塔碧纱，但是威尔却没有救下塞勒斯。为了实现塞勒斯的遗愿，威尔率军向北方挺进，誓要干掉柯尔德！

虽然初期我方只有一些零散部队，但是仍然可以对附近的弱小敌人展开打击，只要不与敌人的主力部队交火即可。第三回合开始时3点方向出现我方的大量增援，这些单位就几乎足够消灭敌人了。再加上后方士兵还能占领不少据点为前线提供支援，本关还算是能够轻松解决的。最需要注意的就是由于地形崎岖，加上陨石、射线的限制，一定要计算好敌我单位的攻击距离与射程。

Chapter 26 日出 Sunrise

终于，威尔站在了战争的罪魁祸首——柯尔德面前，而他身后则是所有支持着他的人们。柯尔德如同困兽一般想依靠自己实验室，同时也是IDS军事基地的“巢窟”的强大火力反扑，但是无论多么困难的场面，威尔都不会退缩。在战斗中，柯尔德不断地向威尔一行讲述着自己的身世：曾经有一个人为了自己疯狂的研究而克隆了自己，这无数的克隆体与本体间产生了混乱的斗争，最终只有一个人存活了下来，这就是杀掉了自己本体的克隆人柯尔德。这些经历让他早已失去了人性，只将人们当作自己的研究对象来对待，连自己创造的克隆人都不例外。尽管柯尔德丧心病狂地反扑造成了很大伤害，但是威尔在最后仍然成功摧毁了“巢窟”，而柯尔德也和他的野心一起覆灭。

作为游戏中的最后一个任务，本关的难度可以称得上是BT。敌人的五门激光炮会不定期地发射，整个一条线上的单位都会损失8HP。最左边和最右边的两门激光炮还会在回合开始时调整发射方向，一定要时时查看。巢窟中央伸出的两个管道中会不断地向外涌出敌兵，并且是免费的。更糟糕的是，巢窟每回合都会向我方单位价值最高的地域投掷爆炸范围2×2的炸弹，其中所有单位HP-5。如此困境注定了这是一场必须快速解决的战斗，开局时所有的步兵抢占指令塔和机场，之后不惜一切代价生产轰炸机，再用全力向激光炮发起攻击。敌人右边的攻势完全可以不予理会，而管道中生产出来的单位则要用我方初期部署的陆军吸引住。敌人很有可能将柯尔德搭载在战斗机上打击我方轰炸机，这时就需要生产战斗机来吸引起火力。只要能够摧毁所有五门激光炮就能获得胜利。

一年之后，人生平静的生活逐渐稳定了下来，种植的作物开始成长，肆虐的病毒也被消灭，塔萨和盖兹这样以往手不离枪的士兵也开始学着从事一些建设性的工作。的确，哪里有生命，哪里就有希望，就在威尔和伊莎贝拉聊天时，阳光透过云层照向了大地……



在苦等两年之后，终于迎来了这个系列的续作。相对于GBA上的两作与NDS上的前作，本作可以说是发生了翻天覆地的变化。无论画面、配乐、剧情还是系统都和以前有着很大的改变，惟一不变的就是它那丰富而又极具趣味的战略性。游戏的单人模式难度比前作略有提升，不过其实整个战役模式只是相当于一个很长的教学关，从如何玩游戏到如何在逆境中取胜都有所传授，挑战关卡也都是用来磨炼玩家的技术，而这些锻炼的真正目的，就是让玩家能更好地享受Wi-Fi对战的乐趣。作为游戏最重要的部分，与他人联机对战才能让玩家完全体会到游戏的乐趣。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

文 裤袜脱落 编 乌冬 美编 咕噜

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁

◆NBGI◆SLG◆2008年2月7日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边
PSP

NBGI的著名SLG游戏“《基连的野望》系列”的续作终于在众多高达迷的热切期待下发售了，身为高达迷的笔者也第一时间入手了这款游戏。本作基本上可以算上一作《基连的野望 吉翁的系谱》的资料篇，追加了《高达ZZ》和《逆袭的夏亚》部分的剧情和机体。下面就让我们一起进入充满野心的宇宙世纪吧！

系统解说

本作的系统基本上沿袭自上一作《吉翁的系谱》，并在部分地方做了一些修正，为了照顾没有玩过前作的玩家，这里来详细说明一下。



战略回合

在战略回合里，主要是进行一些战略调度，玩家可以根据当前敌人的兵力配置和己方资金和资源情况，来进行兵器开发生产、部队调度、执行特别提案等行动，从而达到消灭敌人，统一整个地球圈的目的。

情报

情报菜单里有两个选项，分别是“情报を见る”和“情报部预算投入”。

情报を见る

可以查看当前的部队、人物、兵器、地区以及全军基本情报等。最上面的是我军势力，右边的绿色小字为我军的本地，通俗一点来说就是老家啦，这个地方如果被敌人占领的话，就会GAME OVER。“收入”为每回合我军可以获得的资金，“生产”为每回合我军可以获得的资源。下面的4个技术LV相当于科技值，增加方法会在下文中说明。“特别エリア”为我军所占有的特别地点的数量，这些地点一般能提供较高的资金和资源收入，并且能生产兵器，因此应尽量地多占领这些地区，才能令战局朝自己有利的方向发展。“制压エリア”为当前玩家所占有的地区总数。“部队”是目前玩家所能



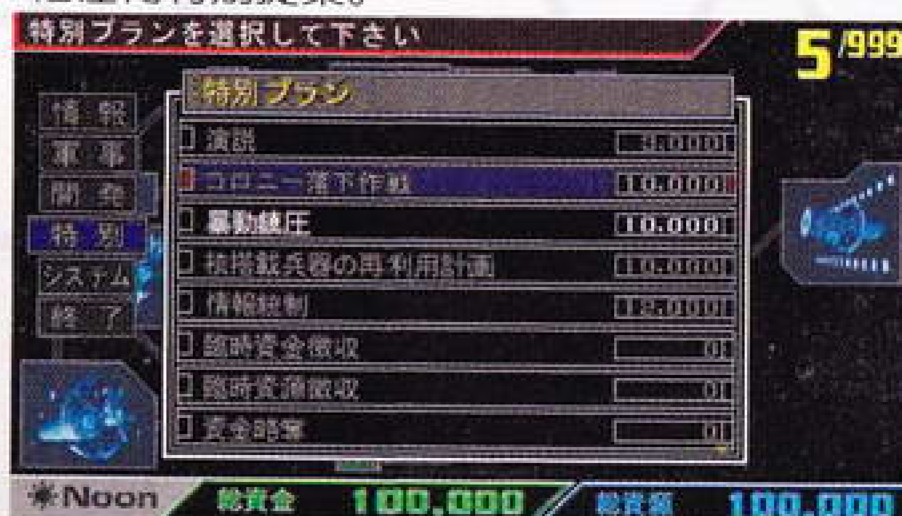
调动的所有兵器的数量，最大为200，下面分别列出了各种部队的数量（MS和MA等）。

アライメント槽

在情报的最下方，可以看到一个长条，这个就是本作新增的“アライメント槽”（善恶槽）了。通俗一点来说，就是代表玩家一系列军事行动的善恶程度，如果什么事情都不做的话，每回合会自动向LAW方向增加一点。善恶槽影响科技水平、收入和角色加入等等，是本作的一个重要系统。

LAW：相当于“善”状态，善恶槽分为4个阶段，当指针位于最右边的格子时，玩家就处于至善状态。在至善状态，每过10回合，中立势力会给玩家提供金钱、资源以及技术等级。当玩家在剧情中做出正义的选择，实行正义的特殊提案时，善恶槽就会上升。

CHAOS：相当于“恶”状态，当玩家实行不人道的提案，或者在剧情中选择了不人道的行为时，善恶槽就会减少，变成“恶”的状态。恶状态下可以实行一些不人道的提案，比如将殖民卫星坠落，用卫星炮攻击敌据点等等，不过要注意，到了极恶状态时会发生暴动，这时必须花10000资金来镇压，否则不能执行其他任何特别提案。



▲处于暴动状态时，特别提案里除了“暴动镇压”以外，其他提案均无法执行。

对人物加入的影响：

前面说过，善恶度将影响部分驾驶员的加入和离队，要注意的是，善状态下加入的同伴在善恶度变为恶的时候会离队，同理，恶状态下加入的同伴在善的情况下也会离队，而且离队以后不会再加入。以下列出不同状态下人物的加入和离开情况，如没特别说明的都是加入。

联邦	LAW	ハサウェイ、ケーラ、チェーン
	CHAOS	ジェリド、カクリコン、マウアー、サラ、シドレ（アムロ、カミーユ、エマ离队）
ジオン	LAW	ナナイ、ライル、ギュネイ、クェス
	CHAOS	プルクローン1~5
ネオジオン（キャスバル）	LAW	ハマーン、ラル、グレミー、カミーユ、ジュドー
	CHAOS	シロッコ、サラ、ゼロ、フォウ、ロザミア
アクシズ	LAW	シン・マツナガ、オリヴァー、モニク、シャア
	CHAOS	ヤザン、ダンケル、ラムサス、ゲーツ、ロザミア、エルラン
アクシズ（グレミー）	LAW	无
	CHAOS	キャラ（强化）、ニー、ランス、マシュマー・イリア（强化）
エゥーゴ	LAW	ユウ、サマナ、フィリップ、ジャック、アダム、コーウェン、シン・マツナガ、ククルス・ドアン
	CHAOS	ゼロ、ゴップ、アントニオ、リード
エゥーゴ（クワトロ）	LAW	メッチャー、エマリー、ミリィ、ハサウェイ、チェーン、ケーラ
	CHAOS	ナナイ、ライル、ギュネイ、クェス（アムロ、カミーユ、ファ、ジュドー、エル、イーノ、ビッチャー、エマリー、ミリィ离队）
ティターンズ	LAW	クリス、コウ、キース、ホワイトディンゴ队
	CHAOS	ナカト、ゼロ、ジーン・コリニー、フォウ、ロザミア

“恶”状态下的特别提案：

在“恶”状态下，可以实行一些平时没有的特别提案，执行这些提案以后善恶槽都会有不同程度的变化，这些特别提案一般5回合才能够执行一次，作用如下：

コロニー落下作战	对地球上正处于交战中的地区实行殖民卫星落下作战，实行后，该地区的敌方部队损失30%（我方部队不受影响），发动了殖民卫星落下作战后，该回合必须实行，如果不实行就自动作废。发动该作战后善恶槽会大幅下降。
核搭载兵器の再利用计划	重新开发核搭载兵器武器，如使用ティターンズ执行这项提案，就可以开发出GP-02，执行该提案后，善恶槽会大幅下降。
情报统治	通过情报部门压制舆论，实行以后善恶槽大约能回复4/5格。
资金掠夺	临时资金征收的升级版，不过其实效果不怎么样，实行后资金增加5000，善恶槽大幅下降，要5回合才能使用一次，不推荐使用，还不如使用临时资金征收。
资源掠夺	临时资源征收的升级版，实行后资源增加5000，也是5回合一次，同样不推荐执行。
敌技术士官买收	收买敌方技术士官，实行后可以提升1.3格的敌性技术等级，善恶槽大幅下降。

人物



指挥	提高周围机体的命中率和武器使用次数，最多不超过限界，指挥值越高效果越高
魅力	提升周围部队的士气增加率
射击	影响射击武器的攻击次数以及命中率
格斗	影响格斗武器的攻击次数以及命中率
耐久	战斗中减少伤害，以及负伤时的恢复时间，耐久越高，恢复时间越快
反应	影响角色的回避
ランク	角色的等级，随经验上升，经验999时为S级，人物的能力会随着角色等级提升而提升，在S级时达到最大值
经验	参加战斗和击破敌人可以获得经验，经验到一定程度就会提升角色的等级

另外在游戏中还有NT的设定，实际的作用就是增加角色的能力，以及可以使用浮游炮，浮游炮的命中为99，威力很大，因此，NT是游戏中的强力作战单位，一定要好好利用。NT都有NT觉醒等级，到了这个等级后角色觉醒能力，以后每升1级，NT能力+1，最高到S级。下面列出游戏中所有NT的觉醒等级供大家查阅。

D级觉醒	ハマーン，ララァ，アムロ，カミーユ，クエス
C级觉醒	シャア（キャスバル、クワトロ），プル，プルツー，クスコアル，シロッコ，フォウ，ゼロ，ジュドー，サラ
B级觉醒	シャリア，マリオン，レイラ，ロザミア，ハサウェイ，マシュマー・セロ（强化后），キャラ・スーン（强化后），プルクローン1~5，ギュネイ
A级觉醒	强化人间2~4，セイラ，ゲーツ
S级觉醒	グレミー，ファ，ミライ，レビル，カツ・コバヤシ，シドレ

兵器



索敌	该能力在战斗中可以用来侦查敌人，索敌值越高越容易侦查到敌人
耐久	机体的HP
运动	机体的运动性，影响机体的回避
移动	机体的移动力，受适性影响
物资	机体所携带的物资数量，物资低于消费，该机体就不能攻击，需要回到母舰或者补给点补给，移动也会消耗物资，物资降为0时，移动力强制降为1格
适性	机体的地形适应能力，亮的是完全适应，机体能力能得到完全发挥；灰色是可以行动，不过能力要打折扣，留空是不具备适应能力，不能移动到该类地形中
武器槽	ATK是武器攻击力，HIT是基础命中率，RNG是武器射程
限界	因为牵涉的数据较多，故在下面另外说明

在游戏中，有人驾驶的机体的战斗力要比无人机要高出许多，这是因为当机体有机师驾驶后，机体的运动性、射击回数、格斗回数都会得到固定比率的增加。如果增加率+100%＞机体限界，则该机体的实际能力=机体限界，否则实际能力=增加率+100%。下面是增加率的具体计算方法。

运动性增加率	（反应×5＋NT值×10）%
射击次数增加率	（射击×5＋NT值×10）%
格斗次数增加率	（格斗×7.5）%
射击命中率补正	（射击×3）%
格斗命中率补正	（格斗×3）%
伤害减轻率	（耐久×2）%
第二射击武器使用概率	（射击×5）%
第三射击武器使用概率	（射击×2）%
第四射击武器使用概率	（射击×1）%
格斗武器使用概率	（格斗×5）%

举个例子，如果一个无NT修正的机师射击是14，那射击次数增加率就至少是70%［（14×5＋0×10）%］，也就是至少需要170%限界的机体才能完全发挥该角色的射击能力，如果机体限界只有160%，就只能发挥出相当于12的射击能力，格斗和反应类似，如果该角色是NT，则需要更高的限界，因此强力机师请尽可能配上限界高的机体以充分发挥该机师的能力。

不过，机体的实际限界并不一定等于显示的限界。如果让机师驾驶他的专用机，则实际限界＝显示限界+50；如果是NT专用机体（特殊能力里有サイコミュ），则实际限界=显示限界+NT值×10。

本作的专用机不像前作一样靠开发得到，只要让特定机师乘坐相应机体，然后选择改造，就能将该机体改造成该角色的专用机了。可以改造的机体和对应机师如下：

ゲルゲグS	シヤア，ガトー，ランバラル
ゲルゲグ高机动型	ジョニー，マツナガ，黑色三连星
リックドム	シヤア
ドム	黑色三连星，ランバラル
グフB	マクベ
高机动型ザクR–2	ライデン
高机动型ザクR1A	黑色三连星
高机动型ザクR1	マツナガ
ザクⅡF	ガルマ，マツナガ，ライデン
ザクⅡS	シヤア，ガルマ
ザクⅡC	シヤア
ザクⅠ	黑色三连星，ランバラル
リックディアス	クワトロ
BD2	ニムバス
ガンダム	シヤア
ヤクト・ドーガ	ギュネイ
ギラドーガ指挥官机	レズン
ドップ	ガルマ
ビグザム	ザビ家（新生ジオン才有）
ズゴック	シヤア
キュベレイ	プル，プルツー
ガザC	ハマーン
ノイエジールⅡ	シヤア
ギャンM	シーマ
ギャン高机动型	ジョニー，マツナガ，黑色三连星
ギャン	シヤア，ガトー，ランバラル
ゲルゲグMFS	シーマ

情报部预算投入

玩家可以通过这个指令给情报部提供资金以提高谍报部的能力，谍报部的能力共分S、A、B、C、D、E六个级别，其中B级以上可以查知敌人的行动，A级以上可以夺取敌人开发技术来增加我方的敌性技术LV，A级较高阶段及S级可以获得敌人MS的开发图纸，所以谍报部能力越高对我方是越有利的。但是，谍报部的人不会给你白干活，不给钱的话每回合的谍报部能力都会下降，需要再投入金钱让谍报部能力增加。

投入的金钱分3个档次，当情报能力到达S以后，每回合只要投入1000资金就能保持谍报部能力处于S状态。



军事



军事就是对大地图上我方的部队进行操作，包括部队调动，兵器生产等等。其中一般地区就只能进行部队调动、部队改造、补充、废弃和人事任免等行动。

部队

当任意选择一个地区后，如果该地区有我军部队，点击进去就能够查看当前地区的我军所有部队的状态，并且能将部队搭载到母舰和运输机中。

移动

可将该地区的部队移动到其他地区，1回合能够移动3个相邻地区，如果我方的A地区和B地区被敌人的地区完全隔开，则无法将A地区的部队调往B地区。选择好移动的部队后，被移动的部队名会变成绿色。

打上

通过特定工具将我方的地面部队发射到宇宙中去，地球上只有据点能够选择这项指令。打上以后的对应地点如下：

基地	打上后出现地点
ペキン	P–ペキン
ハワイ	P–ペキン
キャリフォルニア	P–アメリカ
ニューヤーク	P–アメリカ
ベルファスト	P–オデッサ
オデッサ	P–オデッサ
マドラス	P–インド
キリマンジャロ	P–アフリカ
ジャブロー	P–ジャブロー
トリントン	P–オーストラリア

突入

将我方的宇宙部队降下到地球上，降下后的对应点如下：

地球上空	降下后出现地点
P－ペキン	ペキン
P－アメリカ	アメリカ
P－オデッサ	オデッサ
P－インド	インド
P－アフリカ	アフリカ－1
P－ジャブロー	ジャブロー
P－オーストラリア	オーストラリア－1

选定了打上和突入部队后，这些部队的名称会变成黄色，另外要注意的是，只有在上面列出的对应地点同时处于我方的控制下的时候，才可以自由打上和突入我方任意部队。如果打上的地点被敌人占领，则必须有“ウチアゲ・カノウ”能力的单位才能实行打上指令；如果是突入地点被敌人占领，则必须有“トツニュウ・カノウ”能力的单位才能实行突入指令，拥有这两种能力的一般是万能型母舰，如果这时要同时打上和突入其他部队的话，则需要把这些部队搭载到母舰中。

生产

生产这个指令只有据点才能实行，总共可以生产6个种类的兵器，请大家根据机体性能以及战斗需要生产，量产类兵器（机数为3的）生产到一定程度（大概100机左右）后，资金会有约10%左右的折扣。

改造

本作新增指令，可以改造机体，一般是将一种机体改成另一种形态，或者加上飞行单位，使该兵器适应不同的地形。不过很遗憾的是，改造的消耗非常大，有的时候甚至比重新造一个相同单位还要花更多的钱和资源，所以一般情况下只推荐在必要的时候才改，因为毕竟改造当回合就能完成。另外，本作的专用机也只能依靠改造来获得，前面已列出了改造表，这里就不重复了。

补充

补充战斗中受损的单位，比如3机一队的量产机，如果有1机被敌人击落了，就要花三分之一生产该单位的钱和资源来补充。

废弃

将不需要的战斗单位废弃换成资源，废弃后只能获得生产该单位所需要的资源，不过钱就没了，所以是否要废弃还是自己权衡吧。

人事

有三个指令，“配属”是让待机状态的机师坐到机体上，“解任”是让坐在机体上的机师下来，“升格”需要机师积累战功到如下状态才能实行，作用是军衔上升一级。



MAP

查看当前地区的地形图，要进攻该区域的时候最好先看一下，选择一个最佳路线进攻。

开发

开发主要是用来提升我军的科技水平，其中我军可以主动提升的科技水平有三个，分别是基础技术等级、MS技术等级和MA技术等级，敌性技术等级不能主动提高，只能依靠情报部夺取以及恶状态下执行特别提案收买敌方技术人员来提高。三个科技水平的投入金额一样，都有三个等级，其中第一级投入金额最少，投入后技术条能增加11%；第二级投入金额是第一级的两倍，投入后技



术条能增加18%；第三级投入金额是第一级的四倍，投入后技术条能增加24%。由此可见，选择第一级投入是最合算的，在资金比较富余的情况下可以选择第二级投入以加快科技上升，但绝对不推荐第三级投入，因为性价比实在太低（当然如果你开了金手指的话当我没说），本作的资金是很缺乏的，技术等级升级又是花钱大户，能省则省，要花最少的钱办最多的事。

开发中还有一个选项是新兵器开发，当我方的科技水平达到一定等级以后，会出现新兵器的开发，选择这项指令后会有待开发兵器的一些说明，可以选择开发与否。当前不开发的话图纸是不会消失的，可以留作以后开发或者完全不理会，如果选择了开发这个兵器，系统还会提示你要不要追加投资，追加投资的金额和开发费用一样，追加投资后，这个兵器的当前剩余开发回合数会减半。要注意的是，不管你什么时候开始追加投资，需要的资金都是一样的，因此，要追加投资的话请在执行开发以后立刻追加，这样才能起到最大效果。一般的兵器就不要追加投资了，只有一些对战局有影响的主力量产机和一些ACE用的强力机体才推荐进行追加投资，让它们能够尽快投入战场。

特别

特别主要是执行特别提案，一般情况下随时都有的提案有三个：第一个是演说，需要花费3000的资金，作用是使我军所有部队的士气上升15；第二个是临时资金征收，执行后资金增加3000；第三个是临时资源征收，执行后资源增加3000。两种征收提案每回合只能各执行一次，执行任何一个征收提案善恶槽都会下降，下降幅度大约是1/5格。

有些特别提案影响到重要MS或者MA的开发，比如联邦军初期的V作战，在执行V作战前，联邦军是不能开发和生产MS的，科技



等级里也只有基础等级能够提升，而MS，MA等级是没有的，只有执行了V作战提案后才会多出来。

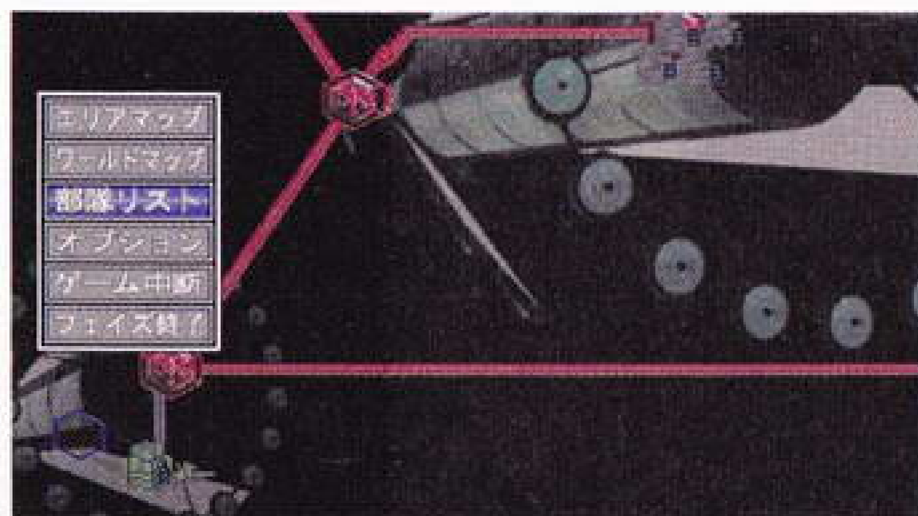
特别提案还影响到据点的攻略，那些能生产部队的重要据点一般都需要执行特别提案中的“XX攻略作战”后才能够进行攻略，“XX攻略作战”的特别提案随着游戏的进行，或我军势力的扩大后逐渐出现，多发动攻略作战扩大自己的势力范围吧。

システム

システム即系统设定，这里介绍一下其中几个对玩家比较有用的指令。オプション中比较有用的是メッセージスピード（提示消息速度），一般选最快；ヘクスライン表示即战斗地图上的六边型格子的显示，ON是显示，OFF是不显示；システムセーブ是存系统档；セーブ是当前进度存档；タイトル戻る是回到开始菜单。

战术回合

战略回合结束后就进入战术回合，战术回合即小地图上的具体战斗操作，当我方把部队移动到敌方区域，或者有敌方人员侵入我方区域的时候就会进入战术回合。如果按



三角键进入某个地区的战术回合，则在个战术回合中，我方部队就处于全委任的状态，所有部队的行动均由AI控制。AI毕竟有AI的缺陷，因此，在我方部队不占绝对优势的情况下，不推荐使用全委任。每个战术回合又分为5个小回合，如果这5个小回合经过以后还未分出胜负，则战斗将延续到下个战术回合。

战斗的胜利条件一般是全灭敌军，另外，进攻方如果占领地图上所有据点的话，则系统自动判定进攻方胜利，防守方败北，所以如果我方是防守方的话一定要死守住据点，至少保证1个据点处于我方的控制之下。

战斗回合中将光标移动到空地上按圈键

可以呼出菜单，其中“エリアマップ”是查看当前地图的小地图；“ワールドマップ”是查看地球圈整体地图，可以看到这个回合有多少个战场发生的战斗；“部队リスト”是查看当前地图所有我方部队的状态，并且可以对我方部队进行部分委任操作，部队状态改成AUTO后该部队就处于委任状态，即使不去操作他，每回合也会由AI自动控制行动；“オプション”和战术回合的基本一样，这里就不多说了；“ゲーム中断”是进行中断存档，之后在标题画面选择Continue就可以读取中断存档，和前作不同的是，本作的中断存档读取后不会消失，可以反复读取，喜欢S/L的玩家可以尽情地利用来取得最大战果；“フェイズ終了”是结束当前回合，执行后，状态为AUTO的我方部队如果还没有行动的就会由AI控制自动行动。



选中我单位后就可以对我方部队进行操作了。刚进入地图的时候，我方部队是以编队形式出现的，三个部队编为一个小队，占据一个格子，大型单位如MA和母舰无法编队，一个单位就必须占据一个格子。移动的时候可以选择单机移动也可以选择小队移动。

在对我方单位进行操作时，提醒大家注意两个参数，分别是疲劳和士气，这两个参数对我方战斗力有很重要的影响，疲劳度影响回避命中，疲劳度高的时候，命中回避会下降，当疲劳达到100的时候，命中率和回避率各-50%，疲劳度增减表如下：

实行的操作	疲劳度增减情况
参加战斗1次	+8
制压据点	+15
在畅通的补给线上待机1回合	-3
在畅通的据点上待机1回合	-20
回母舰待机1回合	-10

※其中畅通的据点必须是两个相邻的据点均属于我方，并且两个据点间的补给线上没有敌方单位，如果我方只有1个据点但是和地图上我方地区的进入点相连，这也属于畅通的据点。

士气主要影响武器使用率，具体变化如下：

第二武器使用概率	士气÷3+射击（格斗）×3+25%
第三武器使用概率	士气÷3+射击（格斗）×3%

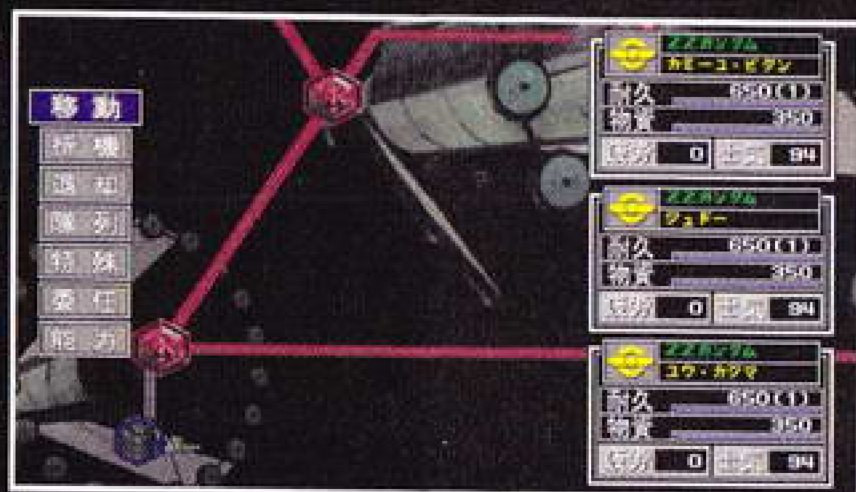
战斗中士气变动情况表：

攻击后	攻击参加部队+1
反击后	反击参加部队+1
消灭敌人	消灭敌人的部队+3
我军部队消灭敌军部队以后	我军全部队+1
我军部队被敌军部队消灭以后	我军全部队-1
机师负伤	该机师的士气降为0

在战略回合执行特别提案“演说”以后，全军士气+15，另外，某些特殊事件也会影响我军士气。

选定我方单位以后，可以控制我方单位做出多种行动，如移动、攻击等，如果做出攻击行动后不满意，还可以中止攻击，这时如果该部队还没有移动过，只是原地选择的攻击指令，那还能对该部队进行移动等操作；如果该部队已经移动过，则中止后也无法再移动，不过仍然可以再进行攻击。以下列出各指令的作用。

制压：当把我方单位移动到敌方据点上，如果我方机体拥有“セイアツ・カノウ”的能力，就可以制压当前据点，执行制压的单位疲劳度+15。



队列：改变当前小队的队列顺序，一般来说，位于第一列的角色被弹率比较高，而第二、三列的机体被弹率相对较低，因此可以让强力机师驾驶高回避机体后放在第一列，可以有效减少战斗中受到的伤害。

退却：把部队移动到我方区域进入点就会出现这个指令，如果在战斗中发现敌人数量远多于我方，我方完全没有获胜的可能，那可以选择让我方部队退却保住有生力量，全部队退却后，系统判定该区域的战斗我方败北。

索敌：用来侦查敌方单位，在索敌之前，敌

方机体一般是灰色的，我们无法查看对方的机体能力，并且和未索敌状态下的敌人交战，命中率和回避率都会下降，所以在攻击前请尽可能地对敌人进行索敌。一般用来索敌的单位是母舰，部分专用机体也具有一定的索敌能力。

散布：母舰专用能力，作用是提高战舰附近范围内的米诺夫斯基粒子浓度，米诺夫斯基粒子浓度越高，射击武器的命中率越低，要注意它对射击武器的影响是双方的，进攻方和防守方都会降低，不过米诺夫斯基粒子对格斗武器没有影响。把光标移动到某格子等待一会就能看到当前格子的米诺夫斯基的浓度。

变形：可变式MS拥有的能力，可以在MS和MA之间变化，变成MA状态一般移动力会得到很大提高，不过MA状态下一般不能执行“制压”指令，要制压据点的话，需要转变为MS形态。

炮击：拥有“ホウゲキ・カノウ”的机体可以执行的能力，类似于《机战》中的地图兵器，可以在不受到敌方反击的情况下给敌方造成很大伤害，多利用好炮击系机体是以少胜多的关键。

委任：将当前选中部队交由AI控制，可自由开启或关闭这个选项。

攻击回合

当我方部队全部行动完毕，选择回合终了的时候就进入攻击回合，这时在行动回合中做出攻击指令的部队就开始执行指令。选择战斗动画的的时候，○进入是高速化战斗，△进入是普通速度战斗，×是进入是关闭战斗画面，是否观看战斗画面由玩家自行选择。

基本战术指引

控制补给线

《基连野望》战斗中的补给是非常重要的，能控制补给线，就掌握了战斗的主动权。战场上的据点不仅可以恢复疲劳度，还能补充部队的物资和耐久，所以不管什么战斗，都最好要在我方据点附近展开，方便补给。在战斗中实在没办法靠近我方据点的情况下，则一定要带上母舰，因为母舰也可以起到补给的作用。控制补给线除了要保证我方的补给，还要想法设法掐断敌方的补给线，孤立敌方的补给点，比如用我方部队堵住敌方的补给线等等。

以ACE驾驶员为中心

进攻的时候建议组建一个数量大约30支左右的进攻部队，一般由我军最强的几个机师和舰长组成，给他们配备我军最精锐的MS和母舰，另外搭配一些远距离攻击的量产机和部分造价低廉的炮灰机体。进攻的时候，如果敌人的数量较少，则直接用强力机师进攻，如果敌人数量较多，可以用炮灰机体吸引敌人主动出击，然后我军主力进攻部队再一拥而上。强力机师搭配强力机体后，不容易被敌方击落，使用这种打法可以将战损率控制在很低的水平，为我方腾出不少资金和资源来发展。

少量吸引

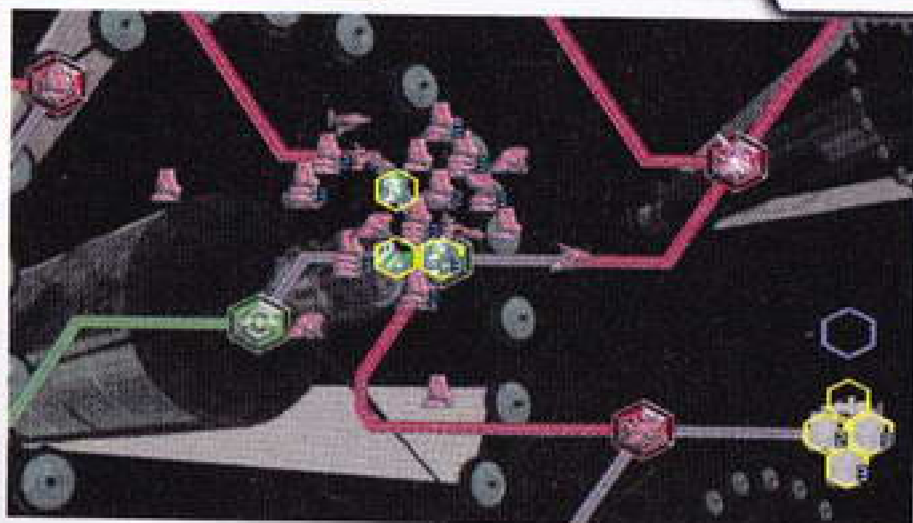
战斗中，如果敌方的总耐久高于我方的总耐久，他就会主动进攻，利用AI的这个弱点，进攻前先派1～2支部队进入，然后占领最靠近进入点的据点，这时AI会判断我方较弱，于是主动出击，由于敌方是在补给线上行动，移动速度很快，一般五回合左右就能接近我方部队，然后我方主力在下个回合全部进入，一口气全灭敌人。

骚扰

在主力部队进攻敌人重要据点的同时，派出小飞机或者少量部队对重要据点周围的地区进行骚扰。我方同时进攻敌方相邻的多个区域的时候，AI会出现判断失误，平均分配据点的防守兵力，这样一来重要据点的防守兵力就会变少，就有利于我方攻略。

合理的部队结构

生产机体的时候要注意，近战部队和远距离支援部队都要生产，因为战斗展开的时候，站在第一排的近战部队的数量总是有限的，如果只造近战部队，站在后排的部队就无法攻击，造成部队浪费；而远距离支援部队一般近战能力比较差，万一被敌人近身就几乎没有反击能力，只能被白打，因此需要近战部



队在前面顶着。合理的部队结构可以同时发挥出整支部队的战斗力，这一点非常重要。

速战速决

这里的速战速决是要求进攻的时候尽量一回合解决战斗。因为如果一回合能解决战斗的话，部队都会立刻得到补给，疲劳度也能马上恢复，马上就能投入下一场战斗。而如果一回合没能打下来，则物资和疲劳度要到战斗结束后下个回合才会恢复，这就很影响进攻速度了。

多层次防守

在和敌方交界的地区，如果暂时还不打算进攻的话，就需要派驻防守部队，建议不要派多，大概3～5支部队就可以了，因为我方驻守部队少的话，敌方来进攻的时候，也只会派出少量部队。我方可以在后方保留一支大约20～30支的后备部队，一但发现有地区被进攻，马上将部队调动过去帮助防守就可以了。

事件攻略

这次的“一年战争”部分和前作不同，不管是吉翁还是联邦都必须要完全胜利才能进入第二部。

ジオン公国

第一部

吉翁公国开局，按照顺序进行两次降下作战，拿下敖德萨、加利福尼亚和纽约。第三次降下作战会出现分歧，キシリア会提出设立潜艇部队，同意的话可以提前攻击ハワイ，否决的话要在打完トリントン以后才能进攻ハワイ。基本上分为两条线路进攻，一条是从キリマンジャロ→ペキン→マドラス，另一条是ハワイ→トリントン。

武器方面，初期以ザク系为主，中期ドム系，后期ゲルググ系，这次ジオン的水战MS异常强大，要好好利用。

我军的生产据点达到8个以上或者打下キリマンジャロ三个回合后，这时如果我军的谍报水平在B级以上，就会出现一年战争的原著情节“木马事件”，整个事件庞大复杂，如果选择不当的话，将有大量ACE驾驶员会随着剧情发展而死亡，具体情况可参考以下流程：

发现V作战，开始调查		
阶段一	ドズル提出派遣侦查部队	
	YES	NO
	シャア、ドレン、ジーン、デニム、スレンダー五人任务中	和《系谱》不同，本次选择NO的话还会强迫你选择YES，还会增加ネオジオン的发生值，所以还是直接选YES吧
阶段二	3回合以后，シャア要求补给	
	YES	NO
	パオロ、ジーン、デニム死亡，ガデム派遣	ドレン、ジーン、デニム、スレンダー可以使用，联邦军出现パオロ，新生ジオン发生值+2
	2回合后，ガデム死亡	2回合后，シャア失踪
	ガデム补给部队全灭后1回合	シャア失踪8回合以后，シャア归队
阶段三	木马降落到北美	
	ガルマ任务中，ドレン可以使用	ガルマ任务中
	3回合后，报告ガルマ战死	3回合后，报告ガルマ败北（ガルマ不会死亡）
阶段四	ガルマ战死报告1回合后，特别提案出现“ガルマ・ザビ国葬”（不执行的话3回合过后会消失）	进入阶段六
	实行“ガルマ・ザビ国葬”提案，全军士气+20，正统ジオン发生值+1	—
	实行“ガルマ・ザビ国葬”提案后1回合	—

阶段五	是否处罚シャア	
	YES	NO
	シャア坐牢中，新生ジオン发生值+1	シャア可以使用
阶段六	“シャア处罚”发生1回合后或ガルマ败北事件发生3回合后，ガルマ报仇部队派遣或ランバ・ラル申请攻击木马（ガルマ生存）	
	YES	NO
	ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン任务中	ガルマ生存的情况下，新生ジオン发生值+1
	2回合后，ランバ・ラル攻击失败	—
	ランバ・ラル攻击失败1回合后	—
	ランバ・ラル补给申请事件未发生（ドム未开发完成）或ドム开发完成但按キシリア的要求选择YES不给ランバ・ラル提供ドム	ドム开发完成
		是否给ランバ・ラル提供ドム
		キシリア提出反对
		选择NO，给ランバ・ラル提供ドム
	ガルマ生存的情况下，新生ジオン发生值+1	正统ジオン发生值+1
	2回合后，木马交战报告，ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン死亡，联邦リュウ死亡	2回合后，ランバ・ラル胜利报告
	—	ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン使用可能，且功绩+100，联邦军出现木马队人员，Side3出现ホワイトベース、ガンタンク、ガンキャノン
阶段七	ガルマ报仇部队派遣选择“NO”。4回合后，或ランバ・ラル申请攻击木马选择“NO”4回合后，或木马交战报告两回合后，オデッサ处于我方控制下，是否派遣黑色三连星	
	YES	NO
	黑色三连星任务中	正统ジオン发生值+1
	2回合后，黑色三连星全灭，联邦マチルダ死亡	不派遣黑色三连星或ランバ・ラル胜利后4回合，木马队解散，联邦军出现木马队成员
阶段八	黑色三连星全灭3回合后，マッドアングラー队设立提案	
	YES	NO
	シャア，ブーン任务中	正统ジオン发生值+1，ジャブロー出现木马队成员
	2回合后，出现间谍107号报告	—
	シャア攻击ベルファスト	—
	1回合后，出现マッドアングラー队追击木马申请	
	YES	NO
	正统ジオン发生值+1	ネオジオン发生值+1，シャア、ブーン可以使用，联邦军出现木马队成员
	2回合后，出现マッドアングラー队追击报告，ブーン死亡	—
	マッドアングラー队追击报告2回合后	—
阶段九	特别提案出现“ジャブロー攻略作战”（不执行的话5回合后消失）	—
	执行“ジャブロー攻略作战”提案，ジャブロー攻击可能，シャア可以使用，ジャブロー出现ズゴック（シャア）、アッガイ×2、ゾック	—
ジャブロー占领，事件结束		

从上表可以看出，出现V作战察知的剧情后，首先派遣侦查部队，接着不给夏亚补给（让ガルマ活下来），之后派遣ランバ·ラル队攻击木马，在ランバ·ラル队第一次失败报告前开发出ドム，并在ランバ·ラル提出补给时，对キシリア的提案选择NO，给ランバ·ラル队进行补给。这样2回合后就会出现ランバ·ラル队缴获木马队的报告，按照这样选择，我方不会有人死亡，是木马事件的最佳选择方案。

オデッサ作战察知

这个事件发生在木马事件中，当ランバ·ラル和木马交战报告出现5回合以后，情报B级以上，オデッサ在我方控制下，就会察知オデッサ作战。这时レビル会带着22支部队进攻オデッサ，如果这时没有派遣黑色三连星，则木马队成员也会出现在进攻部队中。察知オデッサ作战后，会提示是否派遣マ·クベ，选择NO，则正统ジオン发生值+1，事件结



束；选择YES，マ・クベ任务中，在オデッサ战斗后，マ・クベ会使用核弹攻击，オデッサ内的部队损失50%（双方）。之后会提示是否处分マ・クベ，选择YES，则正统ジオン发生值+1，マ・クベ坐牢中；选择NO，マ・クベ使用可能，善恶槽大幅下降。

ソーラ・レイ开发相关

要出现这个事件，基础技术等级必须在8以上，并且"联邦军集结报告"没有发生，特别提案里就会出现"ソーラ・レイ开发计划"，实行后3回合，ソーラ・レイ开发完成。我军特别据点数12以上且アムロ没有登场的情况下，可以发动ベルファスト攻略作战。2回合后，情报能力B以上，获得"星一号作战"的情报。3回合后，出现"联邦军集结报告"，并可以使用シャア，ウチュウ－10出现联邦军部队，此时如果ソーラ・レイ完成，会提示是否发射，选择YES出现デギン死亡报告，ウチュウ－10联邦部队消灭30%，1回合后，会提示是否逮捕キシリア，选择YES正统ジオン发生值+1，选择NO在1回合后会出现キシリア暗杀ギレン的剧情，史实败北。如果选择不发射ソーラ・レイ，则デギン和レビル会见成功，1回合后，出现和平交涉成立报告，全军士气－30。如果发生了这个事件，这里建议选择不发射，否则キシリア有可能会独立。



续优性人类生存说

ガルマ死亡后不执行国葬，或者ガルマ存活的情况下，会出现这个提案，选择执行后全军士气+20。2回合后提示旧ジオン派活动扩大，是否要肃清，选择YES逮捕旧ジオン派人员，ネオジオン发生值+1，选择NO的1回合后我方资金减少30%。

603部队事件

三种技术等级都达到4级后，会陆续出现1年战争密录中的603实验部队的事件，前三样武器的开发会死人，这个事件基本就是在驾驶员和开发图纸之间做选择，要驾驶员就选择NO不开发该兵器，要图纸的话就选择YES，事件完结后技术士官和特务女上尉会加入。这里有个取巧的办法，可以在事件发生前做好存档，然后选择开发武器，武器开发完以后存个系统档，然后在读取之前的记录就可以让驾驶员不死，又达到图鉴收集的目的了（后面列出的部分事件中如果存在驾驶员和开发图纸冲突的情况也可以用这个办法）。

フラナガン机关设立

基础技术等级7以上，キシリア可以使用的状态下会出现这个提案。3回合后，提示サイコミュ开发成功，ブラウ・ブロ开发可能。再过1回合，出现NT投入实战申请，选择NO则正统ジオン发生值+1，事件结束。选择YES的话ネオジオン发生值+1，1回合后，提示シャリア・ブル归还并可以使用，2回合以后，ララァ・スン可以使用。

EXAM开发

触发条件：フラナガン机关设立，基础等级9以上，イフリート开发完成。

EXAM开发提案执行，2回合后，博士要求提供NT	
YES	NO
2回合后，提示EXAM开发完成チ可以使用	3回合后マリオン・ウェル
イフリート改开发图纸获得	—
提示クルスト博士逃亡到联邦，是否追击	
YES	NO
ニムバス任务中	联邦开始生产BD系列机体
是否夺取2号机	
YES	NO
2回合后，BD-1、BD-2开发图纸获得	2回合后，ニムバス任务中，联邦出现蓝色命运小队三人
2回合后，提示2号机暴走，ニムバス、ユウ失踪，联邦出现フィリップ、サマナ	BD-2开发图纸获得，联邦开始生产BD-3，ユウ、フィリップ、サマナ出现，ニムバス可以使用

アプサラス开发计划

MA技术等级9以上时出现，实行后ギニアス任务中。三回合后，ギニアス提出アプサラス测试申请，选择NO得到アプサラス开发图纸，ギニアス、アイナ可以使用，事件结束。选择YESノリス、アイナ任务中，3回合后，出现アプサラス测试报告1，アイナ失踪。2回合后，出现アプサラス测试报告2，提示是否继续开发，选择NO则ギニアス、ノリス、アイナ可以使用，得到アプサラスⅡ开发图纸，事件结束。选择YES的3回合后ギニアス、ノリス死亡，获得アプサラスⅢ开发图纸，アイナ失踪。

アスタロス开发计划

基础技术等级10以上出现，执行后3回合，提示是否回收アスタロス，不管选择哪个，ヴィッシュ都会处于任务中。选择NO的2回合后获得ライノサラス的开发图纸，ヴィッシュ可以使用。选择YES的2回合后出现アスタロス回收报告1，再过2回合，出现アスタロス回收报告2，获得ライノサラス的开发图纸，ヴィッシュ失踪。以上分支结束2回合后，提示是否使用アスタロス武器，选择NO事件结束，选择YES联邦军的资源减少一半，善恶槽下降。

ルビコン计划

第一部90回合时出现，执行后シュターナー、ミーシャ、ガルシア任务中。2回合以后，情报B以上，获得アレックス情报，1回合后计划成功，获得アレックス的开发图纸，シュターナー、ミーシャ、ガルシア、バーニィ可以使用。如果情报在B以下，计划实行3回合后失败，获得アレックス的开发图纸，シュターナー、ミーシャ、ガルシア、バーニィ死亡。



ギャン量产化计划和ゲルググ量产化计划

这两个提案只能实行一个，推荐实行ゲルググ量产化计划，因ゲルググ系机体能力相对较强。

ルナツー攻略提案

我军特别据点13个以上出现，实行后可攻略ルナツー，获得ザクⅡ-C核装备开发图纸。ルナツー占领后，出现第二次不列颠作战提案，执行后ジャブロー部队消灭一半，善恶槽下降。1回合后，追加ジャブロー降下作战提案，ジャブロー进入可能。

关于新生ジオン，正统ジオン，ネオジオン（キャスバル）

这次三个会独立的势力在第一部就会独立，只要不断地拒绝ガルマ、キシリア、シャア的要求，到一定程度后，他们就会独立。独立的时候会带走我方的人才，并且带走的人第二部不会回归。因此，在剧情选择中，非不得已的情况，请尽量满足他们的要求，这样他们在第一部都不会独立，我方也就不会有人才流失了。

第二部

第一部100回合内完全胜利则进入第二部，其中和上一作不同的是，那些会在事件选择中失踪的角色在第二部并不会归复，因此事件选择的时候请尽量不要选择会让人物失踪的选项，以避免人才流失。ジオン军第二部的事件相对于第一部要少很多，这里简单介绍一下。

新型ガンダム抢夺计划

30回合，出现新型ガンダム抢夺计划，执行后，获得GP−02及开发图纸，并且之后可以选择执行星尘作战计划，中间会察觉シーマ背叛，提示是否逮捕，如果逮捕则星尘作战成功，如果不逮捕则シーマ归属联邦军，并且提示星尘作战失败。



アクシス增援部队到达

30回合左右，在ティターンズ和エゥーゴ都存在的情况下，ハマーン会率领アクシス众人回归，ハマーン回归后经过10回合，ハマーン会提供ガンダリウムγ技术，之后随着科技水平的发展会陆续得到アクシス系MS和MA的开发图纸。

ゼロ反乱事件

把ティターンズ消灭到只剩下グリプス2一个据点时，会出现グリプス2攻略提案，派遣部队攻入グリプス2后，会出现强化人ゼロ破坏村雨研究所的报告，之后ゼロ会来投降我方，要求治愈强化人，同意的话获得サイコガンダム开发图纸，同时实行强化人开发计划，得到レイラ（即强化人间001）。这时ゼロ会提出抗议，要求终止开发，同意的话事件结束，ゼロ和レイラ可以使用；不同意的话，ゼロ和レイラ会离队，同时得到强化人间002、003、004。

消灭ティターンズ和エゥーゴ以后ハマーン会独立，先养她一阵，等待シャア回归之后会提出ネオジオン系的MS及MA的开发图纸，全部开发完毕后再消灭ハマーン，之后シャア率领ネオジオン出现，消灭ネオジオン后完全胜利。

地球联邦军

第一部

联邦军一开始必须发动V作战，否则不能开发MS，对后面战斗相当不利，所有的吉翁据点都要发动攻略作战，据点的攻略顺序如下，基本上是打完一个才能打下一个：

ペキン攻略作战
ハワイ攻略作战
キャリフォルニア攻略作战
ニューヤーク攻略作战、オデッサ作战
キリマンジャロ攻略作战
星一号作战
ア・バオア・クー攻略作战
グラナダ攻略作战
サイド3攻略作战

兵器方面，初期以战斗机为主，这次的重爆机デプロッグ射程有1～2格，用来打ザク非常不错。还有V作战的机体通通都要加速开发，这是为了让MS尽快出现，RX系机体用来对付ジオン初期的那些MS轻松愉快。宇宙





方面，由于初期敌人会集结部队进攻ルナツー一次，与其坐以待毙，不如主动出击，基本战术是利用战斗机做肉盾，然后战舰齐射，一般两个射击值10以上的舰长一次攻击能消灭一队ザク。等MS出来后，联邦就好打了。

V作战的机体全部开发完毕后，会有“RX系列机体回收”提案，执行该提案后，会触发联邦军路线的木马剧情。如果一直不执行这个提案，在35回合后会出现“临时征兵计划”提案，同时“RX系列机体回收”提案消失，执行“临时征兵计划”提案3回合后，木马队相关驾驶员可以使用。相对于ジオン来说，联邦这边的木马剧情实在是太愉快了，不过只要一进入木马剧情，舰长パオロ一定会死亡。随着剧情的进行，木马每到达一个地方，就会提示是否解散木马队，如果解散则木马队成员可以使用，事件结束。如果不解散则木马会按照原作来行动。随着木马的行动，ジオン的王牌驾驶员也会陆续阵亡，具体情况请参照ジオン公国部分木马事件攻略，同时按照剧情的发展，联邦也会有部分角色阵亡，如リュウ，マチルダ等。当木马到达ジャブロー后，会提示是否组建第13独立部队，如果同意则可以继续进行木马事件。之后木马会返回宇宙，在Side6和コンスコン部队交战，交战后コンスコン死亡。再接着是星一号作战，这里请选择不让木马队参加，否则スレッガー会死亡。占领ソロモン以后，会发生和ジオンNT部队交战的事件，这时如果执行过“磁气覆膜实用化”的提案，则提示ジオンNT部队被消灭，シャリア，ララァ死亡。到这里木马的剧情就基本结束，不会再有人员阵亡的情况了，这时解散木马队，就可以使用アムロ等人了。

アスタロス事件

75回合后，谍报能力B以上会出现ジオン秘密兵器调查事件。选择NO两回合后，ジオン军出现ライノサラス。选择YES，ホワイトディンゴ小队三人任务中，2回合后如果谍报能力在B以下，则报告ジオン秘密兵器调查失败，1回合后ホワイトディンゴ小队使用可能，ジオン军出现ライノサラス；如果谍报能力在B以上，则提示ジオン秘密兵器破坏成功，1回合后ホワイトディンゴ小队的角色可以使用。

08MS小队事件

发生这个事件必须要满足陆战ガンダム开发结束、吉翁军アプサラス开发结束（或者60回合以后）和情报能力B以上三个条件。出现アプサラス调查命令后，选择YES则08MS小队队员任务中，2回合后，出现アプサラス调查报告，シロー失踪。2回合后，出现アプサラス追踪命令，选择YESシロー任务中，1回合后提示アプサラス追踪报告，并获得EZ-8的开发图纸。再接着的2个回合后会出现アプサラス击破命令，选择YES，1回合后提示アプサラス被击破，シロー失踪，08MS小队其他队员可以使用。以上3个选择任意一个选择NO的情况，事件结束，之后在ジャブロー出现由ギニアス驾驶的アプサラスIII强袭部队。

NT研究机关建立和强化人开发计划

50回合或者联邦占领オデッサ后，提示ジオン建立フラナガン机关，1回合后吉翁军



出现シャリア・ブル、ララァ・スン。5回合后如果谍报能力B以上，特别选项里会追加“NT研究机关设立”的提案，执行该提案后15回合，同样谍报能力B以上，特别里会追加“强化人开发计划”，执行后5回合，ゼロ登场，并可以使用。

EXAM事件

フラナガン机关建立事件发生5回合后，如果陆战ガンダム开发结束，则出现クルスト博士逃亡到联邦的报告，会提示是否接纳。选择NO则事件结束，ジオン开始生产イフリート改。选择YES，1回合后特别提案里追加“EXAM”研究，执行后1回合提示BD系列开始开发。3回合后，博士要求提供测试驾驶员。选择NO则获得BD-1的开发图纸，2回合后提示BD系列被ジオン军强夺。选择YES则蓝色命运小队任务中，2回合后，提示BD-2号机被强夺，提示是否追击。选择NO，蓝色命运小队可以使用，同时获得BD-3开发图纸。选择YES，3回合后出现BD-2和BD-3交战报告，之后ユウ失踪，フィリップ和サマナ可以使用，同时获得BD-1、BD-2、BD-3的开发图纸。

NT-1事件

NT研究机关建立提案实行3回合后，如果已经开发完毕G-3ガンダム，则出现NT-1开发报告，2回合后，提示是否撤回测试驾驶员。选择YES，则クリス可以使用，2回合后提示NT-1被强夺，同时获得NT-1的开发图纸（未开发）。选择NO，2回合后提示NT-1强夺阻止成功，ジオン军独眼巨人小队全部死亡，获得NT-1开发图纸（已开发完成），同时ジャブロー出现NT-1。



第二部

联邦第一部攻下Side3以后就进入第二部。和ジオン篇一样，失踪的角色不会回归，之前的选择请慎重。

0083剧情相关

三个科技等级达都达到15的时候，会出现“ガンダム开发计划”的提案，执行后可开发GP-01和GP-03S，开发完毕后可开发GP-01Fb，GP-02和GP-03D。GP-02开发完毕后，如果デラーズフリート还存在的话，则发生GP-02强夺剧情，之后シナプス舰长会提示追击，同意后0083相关人员任务中。之后会发生GP02强袭观舰式情节，同时提示デラーズフリート将发动殖民卫星落下作战，并且会提示是否提供GP-03D给シナプス队。之后，シーマ会来投降，选择同意的话可以花30000资金来换取シーマ及她部下的加入，シーマ的实力非常强，推荐一定要让她加入。之后消灭デラーズフリート，アクシス出现。

测试驾驶员采用计划

8回合出现，执行后可以使用クリス、コウ、キース。

TITANS结成及AEUG活发化

20回合时，出现ティターンズ结成事件，此时ティターンズ相关人员都会换上黑色的军服，之后ジャミトフ会提出设立两个强化人研究所，同意的话可以得到ロザミア和フォウ。ティターンズ结成6回合后，提示エゥーゴ活发化，同时エゥーゴ相关人员会脱离联邦军。之后1回合，ブレックス会要求支持エゥーゴ。如果选择支持，则消灭アクシス以后，エゥーゴ众人回归，ティターンズ作为敌人出现。如果这时拒绝ブレックス的请求，则消灭アクシス后，エゥーゴ会独立，继续消灭エゥーゴ以后ティターンズ独立（也就是不管

如何选择，ティターンズ都会独立)。因此这里建议接受レックス的提案，让エゥーゴ加入，免得两头空。

シロッコ回归

第二部开始30回合后，会提示シロッコ回归，之后在技术达到一定等级后，シロッコ会提出木星系MS的开发提案。如果善恶槽保持在善状态，则シロッコ不会随着ティターンズ独立而离开，可以一直用到最后。



ゼロ反乱事件

第二部开始100回合后，如果此时ティターンズ还存在，则发生ゼロ破坏村雨研究所的事件，之后ゼロ会带着サイコガンダム的开发图纸要求治愈强化人。同意的话，2回合后出现事件，レビル告诉ゼロ无法治愈强化人，除了战斗别无出路的ゼロ此时同意回归联邦军。

Z高达相关事件

エゥーゴ回归后6回合，クワトロ会提供ガンダリウムγ技术，同时获得リック·ディアス开发图纸。20回合后クワトロ提出ティターンズ潜入作战，选择执行后5回合提示作战成功，获得高达MK－Ⅱ开发图纸获得，同时カミーユ、エマ加入。这时如果之前已通关一次的话，可以进行“Z计划”，得到百式和Zガンダム。

三项技术等级都达到30以后，如果アムロ在我方阵营（之前选择同意ブレックス的提案アムロ就会加入），会提出νガンダム开发提案，之后还可以开发Hi－νガンダム。

消灭ティターンズ以后クワトロ离队，进入逆袭のシャア的剧情，シャア带着ネオジオン出现，消灭ネオジオン以后完全胜利。

隐藏要素

1.本处地被占领后会GAME OVER，之后开始菜单的难易度选择会多出Very easy。

2.任意势力通关一次后，开始菜单出现难易度Easy、Normal、Hard。

3.联邦军完全胜利后，出现新势力选择：デラーズ·フリート，ネオジオン（キャスバル）。

4.ジオン军完全胜利后，出现新势力选择：正统ジオン，新生ジオン。

5.エゥーゴ完全胜利后，出现新势力选择：エゥーゴ·クワトロ。

6.ティターンズ·ジャミトフ完全胜利后，出现新势力选择：ティターンズ·シロッコ。

7.アクシス完全胜利后，出现新势力选择：グレミー。

8.初期五个势力完全胜利以后，ネオジオン出现。





在时隔6年后，“《基连的野望》系列”终于推出了新作。本作的系统基本沿袭自上一作《吉翁的系谱》并做了一定的改善，取消了外交，加入了善恶系统。从玩家的反应情况来看，善恶系统还是比较成功的，满足了不同类型玩家的需要。并且，善恶状态下还影响到人物的加入和离开，也使玩家有了重复游戏的动力。本作加强了AI的进攻欲望，并且强化了委任操作，大大加快了游戏的节奏。推荐所有喜爱高达的朋友都来尝试一下本作。

CODED SOUL コーデッドソウル

—受け継がれしイデア—



本作是一款素质尚可的RPG作品，游戏大量借鉴了"《女神转生》系列"的系统要素，在怪物的收集和培养上都有着十足的乐趣。本作的缺陷之处就在于流程实在短得让人无法尽兴，剧情有一个好的开头和发展却在结局的把握上欠缺火候——游戏界单飞的著名制作人还真得加把劲才行。

文 tsukuyomi 编 胧月 美编 澄香

代码之魂 受继承的伊迪亚

Coded Soul 受け継がれしイデア

◆SCEJ／Gaia◆RPG◆2008年2月7日◆日版

◆1～2人◆4980日元◆无对应周边

PSP



系统篇

本作系统并不复杂，最受关注的怪物系统虽然是吸引玩家的第一要素，但掌握起来并不难。

怪物的收服



收服并对怪物进行养成的系统从一定程度上借鉴了著名的"《女神转生》系列"。本作中收服怪物的方法非常简单：在战斗中打倒怪物后，靠近怪物按下R键，主角杰伊就会做出类似《鬼武者》的吸魂动作（本作中实际上是在收取怪物的数据），该动作完毕后就可以将此怪物收为同伴。要注意每场战斗只允许收服一只怪物，当看到自己心仪的怪物时，千万不要因为贪多而误收了其他怪。

战斗基本指令

键位	作用
滑杆	角色移动
□	攻击
滑杆+□	跑动攻击
△(长按)	蓄力攻击
○/×	使用武器上附带的剑技
L	启动羁绊反射
L+○/×	发动羁绊反射
R(长按)	防御/收服被击倒的怪物
滑杆+R	翻滚，有一定无敌时间
R+○/×	命令怪物向杰伊靠拢/散开
START	调出菜单

羁绊反射

战斗画面下，当屏幕最下方的羁绊槽积蓄满后就能发动杰伊和怪物的连携攻击“羁绊反射”。羁绊反射的威力并不高，但好处是发动时杰伊和与之连携的怪都处于无敌状态。



战技研

基地的战斗技术研究部，是最靠近制御室的房间。这里的艾丝特尔会给杰伊提供各种后期援助，具体包括：武器改造(ブレイドワークス)、怪物强化(ミューテーション)、队伍编成。

武器改造



简单来说就是让武器和怪物合体，以产生最新的武器。本作的武器改造系统不复杂，并不存在多重复合这个概念——即每种怪物只能生成一种武器，不管与之合体的武器是哪一种，都不会对合成结果产生影响。(这里的影响指的是武器种类，由于同种怪物的能力也存在差别，因此合出的武器在数值上并不完全一致。)

合成出的武器可以继承素材怪物的技能，每种武器最多拥有两个技能，在战斗中分别以○和×使用。当怪物的技能超过两个时，玩家就要对比一下这些技能的实用性再做选择了。

合成武器需要消耗金钱，素材怪物的等级越高，通常所消耗的金钱数目也就越大。当怪物的等级大于杰伊时，是无法用作合体素材的，这点请务必注意。

a 武器种类



本作中的武器包含剑、枪、锤三大类。枪的攻击距离较远，速度也比较快，遗憾在于攻击面很窄，使用不熟练的话很容易挥空；锤的单发威力很大，不管是普通攻击还是蓄力攻击都有很大范围，缺点在于速度很慢；而剑则介于两者之间，属于比较万能的武器，初级者向。

b 武器属性

武器的属性分为火、冰、雷、风、光、暗六种，以对应怪物弱点的属性武器去战斗，能给予敌人巨大的伤害。

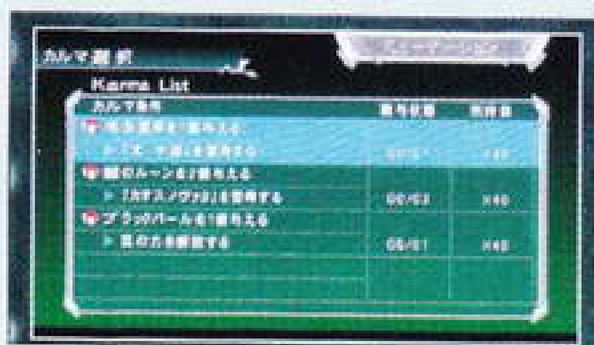


怪物强化

本作中所有怪物的等级都是固定的，换句话说，就是无法升级。因此强化我方队伍的方法除了新怪换旧怪、强怪换弱怪以外，只能以迷宫里获得的“细胞”(Cell)来提升固有怪物的能力。细胞分为两种，第一种Parameter Cell直接给强化怪物自身，如“HP上升”、“魔力上升”等；第二种Support Cell则是给怪物的技能追加各种特效，如让技能的威力上升、附带气绝效果等等。



业



游戏中被称为“业”(Karma)的道具是用来开放怪物技能的。刚收服的怪物往往只有1～2项技能，通过怪物强化里的“アイテム贈与”选项可以把Karma道具赠送给怪物，怪物的每种技能都需要一定数量的特殊Karma才能解放。当某个怪物的所有技能都被解放后，菜单里该怪物的名字前就会多出一个皇冠图案。

技能种类

怪物的技能分为攻击系和回复系两种。攻击系技能和武器一样，也分为六种属性。回复系技能除了给我方队员加血外，也可解除各种异常状态。

迷宫

本作中的迷宫都是随机生成的。每个迷宫都分成很多区域，以横纵坐标来标识它们，如文中的D04、C05等。按下□可查看当前区域的详细地图，地图上的圆环标志表示通往下一个区域的传送门，可以说每个区域的目的就是到达这些门。

返回基地

杰伊在迷宫里的活动时间不能超过6分钟，但是中后期的一些大迷宫仅仅6分钟是无法通过的。迷宫中有特殊的传送装置，可以通过其返回基地，然后再次潜入伊迪亚，这样时间又会恢复成6分钟的最大值。传送装置分蓝色和橙色两种，通过橙色的装置传送回基地的话，下次潜入时就可以选择直接到达该区域。

流程攻略篇

公元20XX年，大西洋海域发现神秘的石柱“Monolith Gate”。美国政府派遣特别调查队前往，鉴定出该石柱的成分和地球上的任何物质都不相同。于是，他们把Monolith Gate秘密转移到特别的“区域51”，并针对其展开一系列的科学研究工作。就这样，10年过去了……

序章 胎动

简易流程

1. 跟梅和艾丝特尔的固定对话。
2. 对话完毕后向右上方走进Monolith Gate制御室。
3. 跟梅的妹妹莉莎对话，完毕后走进地图上方的两扇门，进入Monolith Gate传送间。
4. 和梅对话。
5. 和盖尔对话，之后进入剧情。
6. 由弗里曼办公室返回Monolith Gate制御室。
7. 进入传送间，调查Monolith Gate。
8. 进入异界伊迪亚。

要点提示



向右上方进入实验室，这里正在进行向伊迪亚的第十三次传送实验。梅的妹妹莉莎告诉杰伊，实验的目的是打算让盖尔打开异界之门，把军方的特派人员传送到被称为“伊迪亚”的异世界，以进一步观测伊迪亚是否会对这个世界产生影响。由于以前盖尔传送的都是探测装置，而传送人类还是第一次，为了确保过程的万无一失，军方派遣了梅照料盖尔的身体状况，杰伊负责警卫工作。

对话完毕后走进地图上方的两扇门，进入传送间。左上角的电脑是记录点，和梅对话后可进入剧情。盖尔是一个特殊的少年，是世界上惟一能打开异界之门的人，这种能力致使他长期被军方软禁在研究所的地下。尽管年纪不大，盖尔的言谈举止却显得非常老成。因为长期被监禁，除了梅以外，盖尔对所有军方人员都极为排斥和不友好。

军方的伊迪亚调查队队员进入传送室询问准备情况，在莉莎的指示下，盖尔开始启动Monolith Gate。然而就在启动过程中，意外发生了。在盖尔有意而为之的能量干涉下，Monolith Gate完全脱离研究人员的控制——盖尔打算利用这次传送机会独自前往伊迪亚。为了制止盖尔的贸然行为，调查队队员举起了手中的枪械。

作为盖尔的保镖，杰伊毅然挡在他的身前。可面对即将进入Monolith Gate的盖尔，三名军人扣下了扳机。梅一把推开杰伊，自己却中弹倒下了。被激怒的盖尔对这个世界完全失去了信心，他带着梅一起进入传送之门，就此消失。

事情当然并不会就这样结束，杰伊一边担心着梅的状况，一边却又不得不因为阻挠调查队的罪名被叫到直属上司弗里曼处训话。杰伊愿意承担自己的一切过失，但当前最重要的是梅的安危。弗里曼指出能打开异界之门的只有盖尔一人，即使调查队想去营救也无能为力。此外，杰伊作为盖尔的保镖，有责任将其从伊迪亚带回。至于违抗军令的处分，则在该任务完成后再执行。

回到制御室，莉莎告之杰伊异界之门已经完全脱离了军方的控制，具体情况让他到传送间查看究竟。

来到传送室，杰伊打算通过Monolith Gate进入异界，然而果然如莉莎所言，这里已经不再开启了。这时，盖尔的影像从Monolith Gate中显现出来。看到盖尔，莉莎的第一反应就是叫盖尔尽快返回这个世界。因为自从盖尔去了异界后，异界的形成速度变得越来越快，这样下去会对现实世界产生什么影响，谁都无法预料。

然而，莉莎的话语却忽略了梅，盖尔对此非常不满。另一方面，杰伊对梅的关心反而让盖尔产生了一丝怜悯，他允许杰伊进入异界，但只允许他一个人。

第一章 追迹

简易流程

1. 进入异界。
2. 走出遗迹，打一场固定战斗。
3. 走进遗迹，利用跳跃门跳到下一层。
4. 通过传送门返回CC研究室。
5. 到弗里曼的房间发生剧情。
6. 到战技研领取武器和U.M.D装置
7. 再次进入遗迹。
8. 和盖尔对话后攻略迷宫。
9. 从一个老人处获取《基兹报告》。
10. BOSS战，打完后获得《星座と神话の绘本》。
11. 回到基地的制御室和莉莎对话。
12. 到战技研把《基兹报告》交给艾丝特尔。
13. 回到自己房间，和弗里曼发生剧情对话。
14. 固定的回忆剧情。

要点提示

进入异世界后，杰伊看到的是地面遗迹一样的石碑和茂密的树林，阳光被树叉挤落到地面。这里看起来跟现实世界并没有太大区别，只不过像是把时间往前拨了几百年。遗迹的外观看上去类似玛雅文明，但仔细观察又会发现细节上的不同之处。

这里是完全与世隔绝的世界，联络不到本部，也呼唤不出梅和盖尔。刚刚走出遗迹，杰伊就遭遇到了外形奇特的怪物。这个怪物完全不惧怕枪械，盖尔出现并指示说，现实世界的武器在这里是不起作用的。他随即赠送给杰伊一把泛着奇异光芒的武器，在武器的帮助下杰伊打败了怪物，其实力也得到了盖尔的认同。盖尔告诉他说，梅现在处于非常危险的状态，如果杰伊想救梅，就得帮他做事。第一个任务就是让杰伊到树林的最深处找到能让梅恢复意识的东西。

向前走不长的一段路，往上面的岔路口走能看到一个传送装置，点击这个装置后杰伊会回到现实世界。该装置是两个世界的纽带，但是能够使用它的人只有杰伊。回到现实世界要先向上司弗里曼汇报异界的情况，弗里曼的办公室在大厅右下角的走廊。由于通信机械无法在伊迪亚使用，所以再次进入需要做好充分准备。一方面由研究部的莉莎用电脑计算伊迪亚的质量增大，另一方面由战斗研究部的艾斯特尔研究杰伊从伊迪亚带回来的武器。因为调查队的队员都无法进入异界，所以弗里曼任命杰伊为异界调查队的惟一队员，由他在莉莎的监督下完成调查任务。当前要做的就是给盖尔提供协助，只有这样才能再次进入伊迪亚。同时，梅的性命也能得救。但杰伊的最终任务，还是要把盖尔带回现实世界。

来到战斗研究部，艾丝特尔称杰伊带回来的武器其组成物质和这个世界里的完全不同，不受这个世界物理法则的制约，因此命名为“规则破坏者”。将武器还给杰伊后，她又赠于一个特殊装置，这个装置可以把伊迪亚的怪物数据化并捕捉为己方同伴。

再次进入异界，C05到C04只有一条路，而C04西北角的门暂时处于封印状态，不要管它，直接往下走。C04的下面有一个跳跃门，经由它穿越到C05的另一边，这里东南角的传送门可通往D05。杰伊在这里遇见一个谜之老人，老人说他原本是一个航海者，在某次航行中不知怎么就莫名其妙地来到这里，已经几十年没有见过人类了。奇怪的是，这里的怪物并不袭击他。这个名叫兰德鲁夫的老人把一本名为“基兹报告”的笔记叫给杰伊，说里面是前人对伊迪亚的研究成果。

在D05的探索可以先去下方拿宝箱，之后再折回上方由传送门进入BOSS房间。杰伊在这里看到惊人的景象——天空中的一颗巨大的行星，居然就是地球，难道现在的异界其实是月球吗?

第一场BOSS战难度并不高，只要队伍中有一只シーフロ回复HP就没有多大威胁。BOSS在HP降到一半的时候会解除盾牌，这时他会使用落雷攻击，范围很大，并且被击中后会进入中毒状态，好在攻击力不高，注意及时防御即可。打败BOSS后可获得《星座与神话的画册》。

盖尔出现并拿走了画册，他让杰伊先回到现实世界去休息。虽然他的举止怎么看都像是在利用杰伊，但现在除了听从他的命令外，没有任何其他办法。



经由BOSS房间的传送装置回到现实世界，莉莎告知杰伊，如果盖尔不返回这个世界，地球就会迎来巨大的灾难。接着前往艾斯特尔处，把《基兹报告》交给她，之后回自己的房间(大厅左上角走廊的第一个房间)修养。由于杰伊身体内带有阿修罗病毒，因此必须每隔24小时以内就接受一次修复，否则就会因内脏结晶化而丧命。

第二章 漂流

简易流程

1. 到战技研和艾丝特尔对话。
2. 去制御室找莉莎。
3. 由传送之间进入迷宫“叹きの钟乳洞”。
4. 和盖尔对话后攻略迷宫。
5. 途中见到ユージン。
6. 在D04时返回一次地面。
7. 和莉莎对话，之后去战技研。
8. 返回制御室，和莉莎对话。
9. 再次进入钟乳洞。
10. 攻略迷宫，在D03拿到“傲慢の象征”。
11. BOSS战后获得“クマのぬいぐるみ”和第二把武器“ルールブレイカー”。
12. 返回基地，和莉莎对话后出制御室。
13. 回到自己房间。

要点提示

一觉醒来，已是第二天早晨。先去战斗研究部向艾斯特尔汇报情况，完毕后就可以对怪物进行强化了。之后去找莉莎，莉莎说盖尔刚刚联络过这里，盖尔要再次把杰伊召到伊迪亚去。

来到传送门，可进入第二个迷宫“叹息的钟乳洞”。

这个迷宫的景色极为清冷，和昨天黄昏下的树海完全不同。盖尔再次出现，说昨天找到的画册已经对梅的苏醒起到了一定作用，只要能保持这样下去，梅迟早有一天会苏醒过来。对于杰伊要见梅一面的请求，盖尔予以了拒绝，只是让他走去钟乳洞的最深处，找到“那个”东西。杰伊尽管知道盖尔肯定对自己隐瞒着什么，但目前除了言听计从以外毫无办法。

在B04的岔路口杰伊又遇到了一个名叫尤金的人，和树海里的老人有所不同，他是在乘坐前往纽约的飞机途中莫名其妙地来到这里的。

经过传送门下到D04后，需要返回一趟地面。和莉莎对话后前去战斗研究部，艾斯特尔告知武器强化技术已经开发好了。之后再去找莉莎就可以领取支线任务了，完成支线任务可以获得一定程度的报酬。

经过传送门可以跳跃到D03，传送门前有一场小BOSS战，打败它们后能得到“傲慢的象征”，有了这个，之前腐海的遗迹中被封印的门就可以打开了。

经由传送门到达E03，这里又是可以中途记录的地方，玩家可以回去修整一下，强化武器和怪物。E03中敌方的实力整体有所提升，尤其是三个アンドラステ同时出现的情况会非常棘手，建议玩家在这里捕捉到ブロラハン，使用道具给它强化满，不管是攻击还是回复都很好用。为了牵制敌人的动作，我方队伍里编入一个アンドラステ也是不错的选择。

由E03的传送门便可到达BOSS房间，这个BOSS会分身为两个，每只都擅长大范围的攻击，这里可以将我方怪物的指令设定为“ターゲットに狙え”，集中击破其中一只后战斗就会简单许多。打败这个BOSS后可以获得“布熊玩具”，和前一次一样，盖尔又准时出现并将布熊收走。杰伊对盖尔的动机产生怀疑，认为他不过是在利用自己做一些与拯救梅完全无关的事情。但盖尔坚称打倒怪物并获取这些道具正是为了让梅能够早一天醒过来，如果杰伊不愿意继续完成任务的话，可以不用再到伊迪亚来。



返回基地，向莉莎说起尤金的事。莉莎说前不久确实有一架U社的飞机在海面上莫名失踪，且不说192名乘客，就连飞机的残骸也一片都没有找到。而这192名乘客里，的确有一人名叫尤金，外貌特征和杰伊描述得完全一致。自从盖尔去了伊迪亚之后，地球上就频发此类失踪事件，可以预测的是这些事件的失踪者很可能就在伊迪亚。

跟莉莎交谈完毕后返回卧室，想起刚才莉莎私下里因为担心梅而落泪的样子，杰伊不禁备感困惑：既然莉莎是那么记挂梅，为什么和梅面对面的时候却显得那么冷淡，甚至要刻意去伤害她呢？

第三章 疑念

简易流程

1.在传送间和莉莎对话。
2.进入迷宫"埋葬都市"。
3.和盖尔对话后攻略迷宫。
4.在B05时返回一次基地，和莉莎交谈。
5.获得"トランスミッタ"。
6.返回迷宫，在C04获得"嫉妒の象征"。
7.通过D04到达D05打BOSS战，胜利后获得"ハートのロケット"，发生固定剧情。
8.返回基地，发生固定剧情后回卧室。

要点提示

前去制御室见莉莎，奇怪的是今天盖尔并没有联络基地。难道是盖尔对杰伊昨天的话怀恨在心？不管怎么样，杰伊还是决定去伊迪亚看看。

埋葬都市是一个熔岩宫殿，和以前一样，盖尔再次出现。他要考验一下杰伊是不是真的相信自己，是不是真的想去救梅。考验的方法，就是打倒迷宫最深处的怪物。

B04只有一个跳跃门，经由它可以来到B05，之后到达C05后会收到莉莎的消息，要求杰伊返回基地一趟。和莉莎对话后，杰伊得知盖尔对于伊迪亚而言并不仅仅是"开门人"或者"干预者"这么简单，盖尔其实可以说是伊迪亚的造物主。伊迪亚的迷宫构造来源于盖尔小时候的想象，里面的怪物也是盖尔的产物。但是，既然盖尔委托杰伊去做任务，为什么还要派怪物袭击他呢？

返回迷宫的C05，这层有两个跳跃门，左边的跳跃门可到达C04。在这层打倒传送门前的小BOSS可得到"嫉妒的象征"，用来开启叹息的钟乳洞的封印门，之后经过传送门可到达D04。

D04的传送门可以到达D05，之后穿越两个房间就能见到BOSS。这关的BOSS比前面两个难打不少，怪物可以配上该迷宫里可捕捉到的ホーク，拥有"火无效"的技能，否则很难抵挡BOSS跳跃后的火属性大地一击。打败BOSS后可得到心之火箭。盖尔再次出现，并且让杰伊看到一段奇妙的影像——莉莎和梅单独在一起，她表示自己喜欢杰伊，不准备把杰伊让给任何人，包括梅在内。梅尽管也喜欢着杰伊，但因为"妈妈"的缘故，还是默默地把杰伊让给了妹妹莉莎，就像当年的那个布熊玩具一样……

钟乳洞里找到的布熊玩具，那其实是梅的东西。包括第一次的画册，这次的火箭，都乘载着梅最为重要的记忆。而这些记忆如今却流入到了伊迪亚，盖尔说只有收集这些东西，才能救活梅。





第四章 焦躁

简易流程

1. 到传送室，发生剧情。
2. 前往“冰结の摩天楼”。
3. 打倒一只羊后与盖尔对话。
4. 攻略迷宫，在H05得到“愤怒の象征”。
5. 进入H05的传送门后，发生固定剧情，回到基地。
6. 剧情完毕后回自己卧室。
7. 再次返回“冰结の摩天楼”。
8. 攻略迷宫，击倒BOSS后获得“オルゴールの小箱”。
9. 返回基地，和莉莎发生剧情对话。
10. 返回卧室。

要点提示

早晨起床后来到传送间，盖尔的影像投射在Monolith Gate上，告诉杰伊：梅现在的状况很不好，现在能救梅的只有自己，如果杰伊你担心梅的安危，就去冰结的摩天大楼，据说盖尔的朋友们正在给杰伊举办一个盛大的“欢迎会”。

来到摩天楼，盖尔告诉杰伊，这里聚集了大量怪物，这些怪物就是试验杰伊是否说谎的工具。

从这里开始玩家就需要练级了，不然战斗会变得非常艰巨。I04有三处敌人(图片标识为？？？)是必须要打的 ，打完后进入H04。从H04进入H05后，依然要在地图上寻找三处必打的敌人，打倒最后一处的巨神兵可获得“愤怒的象征”。经过传送门到达下一层后会发生固定剧情，由于杰伊的身体关系，必须回基地进行调整。因为体内阿修罗病毒肆虐的缘故，杰伊的身体状况已经非常糟糕，必须尽快休息。这时弗里曼会走进卧室，他表示有意让杰伊停止调查任务，因为杰伊的身体状况实在不适合继续在越来越艰难的迷宫里冒险下去，而且弗里曼也看出杰伊对盖尔的呼来喝去有所不满。可是，以目前的状况来看，基地又不能失去和盖尔的联系，杰伊就是惟一的纽带。

返回传送间，莉莎担心着杰伊的身体状况，杰伊企图隐瞒自己体内的病毒，但在盖尔的现身下，杰伊终于还是道出了实情。若干年前，军方因为研制生物兵器而发生了泄漏事件，殃及的人群几乎全部丧命，只有杰伊从中活了下来。但他的身体还是受到了无法弥补的创伤，那就是必须24小时只能接受注射治疗。尽管很担心杰伊的身体状况，为了工作，为了这个世界，莉莎只能依依不舍地看着他前往伊迪亚。

这次的BOSS战非常艰巨，BOSS本身的速度很快，因此武器最好选择剑或长枪，使用两次攻击然后用△取消硬直的方式尽量给BOSS造成大伤害。要注意的是协助BOSS的两个巨神兵，它们是会无限复活的，因此不要把火力浪费在它们身上，注意回避即可。一旦被它们的拳头抡倒，很可能就会连击到死，千万注意。要在两个杂兵的协助下攻击BOSS,可以采用跑动后的攻击给巨神兵造成硬直，然后腾出手去攻击。

打倒BOSS后，盖尔出现。他表示再次低估了杰伊的实力，然而他对杰伊的愤怒之源还是梅。为什么梅的脑海里只有杰伊一人？为什么连睡梦中的梅都会想着杰伊？

尽管盖尔是如此愤怒，但杰伊一心一意要救梅的信念还是让他有了些许动摇。这次，他打算让杰伊去见梅，不过，要以杰伊的性命作赌注——下一次，杰伊不得在中途返回基地接受治疗。



回到基地，杰伊向莉莎说明梅并没有死，但他也只是看到了梅的影像，而没有见到真人。要想见到真人，必须完成盖尔的下一个任务。为了不让弗里曼和莉莎担心，杰伊并没有把盖尔提出限制条件的事情说出来。

第五章 流转

简易流程

1. 进入传送间。
2. 发生剧情后进入"奈落の寺院"。
3. 和盖尔发生剧情对话。
4. 攻略迷宫。
5. 打败BOSS后进入传送门，见到梅和盖尔后发生剧情。

要点提示

早晨准备完毕后就可以去传送门见盖尔了。从盖尔的话语中，莉莎觉察出这次杰伊在24小时以内无法接受治疗。虽然姐姐梅很重要，但对于莉莎来说，杰伊同等重要——不，或许比梅更加重要。尽管如此，她还是无法拦住杰伊的脚步。

进入奈落寺院的入口处，盖尔告诫杰伊要放弃还来得及，寺院的面积极为广阔，要想在一天之内走出希望渺茫。杰伊却相信着自己的命运，相信着自己的实力。他也知道盖尔相信着自己，不会让自己无端端地去送死。因此他决意接受这次考验。

进这个迷宫前如果等级太低的话建议先自动放弃，去埋葬都市练级。这关回血的怪选择ヤースキン会比较好用，只要给它选择远离敌人的指令，它的回血效率会非常可观。除了这个怪物外，寺院里的其它怪物也都很强，玩家可以选择使用。由于该迷宫全程无法返回基地，因此无法记录。由于U.M.D满员的话玩家



就无法收到新怪，所以一定要保证留出一两个空位，选择好用的怪物捕捉。

BOSS战要注意的是它刚登场的时候会有三个分身，只有歼灭这三个分身才能解除本体的无敌状态。BOSS一共会分身四次，分别为满血时、2/3HP时、1/3HP时和濒死时，歼灭所有分身后BOSS会放出六个旋转的黑暗球，可以选择防御或根据它们的转速靠近BOSS。BOSS近身攻击主要有浮游的装甲攻击和头顶的枝杈攻击，攻击力都非同小可，玩家切不可过于贪刀，使用砍两刀后取消硬直翻滚是比较保险的做法。打此BOSS就不要吝啬HP回复药了，它在濒死状态下的装甲攻击有高达1000点的攻击力，时刻保持HP在1000以上也是必须要注意的。

打完BOSS后又出现一个传送门，通过此传送门，杰伊看到了盖尔和梅的实体。但一堵无形的墙将他们隔开，杰伊央求盖尔解除墙壁，盖尔却说他只答应了让两人见面。梅随后的话语让盖尔失了控，梅请求盖尔跟她和杰伊一起回到现实世界，他不能总活在幻象中。盖尔质问梅到底是选择杰伊还是选择自己，当梅给了他一个失望的答案后，一直把梅当作自己母亲的盖尔又怒又哀，在两道雷光之后，梅和杰伊双双倒下。

终章 别离



简易流程

1. 从卧室前往制御室。
2. 遇到弗里曼，发生剧情。
3. 攻略迷宫。
4. 大结局。

要点提示

盖尔为了惩罚背叛自己的梅，决心以梅作为媒体让自己的母亲复活，和他一起在自己制造的伊迪亚世界生活下去。杰伊要赶在梅被献祭之前

打到迷宫的最顶层，把梅和盖尔带回现实世界。

黑色墓标是游戏的最后一个迷宫，这里的敌人实力都非常强劲，几层守门的小BOSS实力之强甚至凌驾于之前所有BOSS之上。要顺利攻略这里，除了练级以外别无他法。刚进入迷宫时，查看一下地图，第一个房间有左右两条岔路，右边关系到强力怪物冰之女王的加入，请务必前往。而左边则是通往最终BOSS的主要区域。在E04地区可以拿到进入奈落寺院的道具，拿到以后可以返回基地，去以前的迷宫练练级，练到55级以上(可以去收服冰之女王)后再返回这里，注意招募迷宫里的一些强力怪物，推荐暗属性。

从D06开始往后的连续5个区域都不会再有传送点，这里每一层都基本要走上很久，因此在刷迷宫的时候也有一定的运气成分，如果走了很长一段时间发现是死路，请立刻返回基地重新来过。假如走两张地图就花了将近5分钟(一张图的话就不必说了)，那也肯定是来不及的。总之，每个区域的通过时间要控制在1分半以内。

打最终BOSS前，我方的等级在60级以上会比较有胜算。同伴方面，有冰之女王和兽神シュヴァルツ是最好的。武器和装备建议使用长枪和“イージス的小手”，前者可以使用“□、□、△、□、□、△……”的连续攻击给BOSS造成巨大伤害，至于枪的素材可以考虑D06的丧尸人马，三次连击，攻击力270；后者在装备之后能完全防御，因为BOSS的攻击变得很难回避，该装备的实际作用会远高于普通的能力加成。

BOSS第一形态

本作BOSS有母亲和怪物两个，母亲是完全无敌的，集中攻击怪物即可。出于对第二场战斗的考虑，本战建议让同伴怪物远离敌方，集中互相回复并可借此积蓄羁绊槽。怪物的侧面是相对安全的区域，注意及时防御甩尾攻击即可。当它的HP减半时会进入暴走状态，此时攻击力大幅提高，同时对前方的攻击判定相当大，战术依然是绕着它的身体侧面周旋，一旦和它正对，就得立刻使用滑杆＋R键躲开。

BOSS第二形态

BOSS身体周围的骷髅非常讨厌，应立刻使用前一战积蓄的羁绊槽使用羁绊反射迅速消灭。注意不要把羁绊轨迹拉得太长，这样会导致羁绊光波的发射频率大大下降。将骷髅全部消灭后，母亲会进入狂暴状态，这时她的360度双剑攻击很有威胁性，注意回避。(这里要注意一点，假如羁绊反射没有消灭掉所有骷髅，而导致同伴身亡，那么先不要着急复活，因为即使复活了也是白白挨打，是对回复药的浪费。因此等骷髅全灭后再复活是比较科学的做法。)

当BOSS的HP降为1／3时进入第二次狂暴后，会使用让我方HP降为1的魔法，不过前兆比较明显，看到BOSS进入蓄力状态时立刻防御。(イージス的小手的作用就此体现出来。)如果玩家在这里因为等级或同伴的关系觉得很吃力，请务必放弃硬拼的打法。可取的方法是让杰伊吸引BOSS的火力，使用R键完全防御BOSS的所有攻击，而把攻击交给怪物同伴。在这种“猥琐”的打法下，耗死BOSS只是时间问题。最后就可以迎来大结局了。

进入最终BOSS间，杰伊已经晚了一步。在盖尔力量的作用下，梅变成了他的母亲而复活。但就在盖尔准备母子团聚时，对方却向自己狠下杀手——母亲已经不是原来的母亲了，伊迪亚虽然由盖尔创造，此时却也脱离了盖尔的掌控。杀死她就能将现实世界从即将被吞噬的危机中解放出来，但这样做的话梅兴许就会丧命。在最为关键的时刻，梅一时摆脱“母亲”的控制，给杰伊增加了勇气。即使死去，也要保全这个世界。如果这是梅所希望看到的，那么杰伊也不再犹豫。





本作是一款还算不错的游戏，后期支线任务和怪物的收服很有成就感和可玩性，大大延长了游戏时间。但游戏的缺点在于流程太过简短，剧情上显得虎头蛇尾，还没有看出大门道就草草通关了，可以说基本上是一款玩系统、玩战斗、玩收集的动作类RPG，喜欢挑战难度的玩家推荐一试。

火热秘技

PSP 强力追击 终极正义

秘技

美版 游戏原名 Pursuit Force:Extreme Justice

◆铁人难度

以9星评价完成所有的奖励关卡就能开启铁人难度。与其他6个难度相比，铁人难度下主角的生命与车辆耐久度都很低，让游戏的难度得到了大大增强。

NDS 超级大战争 毁灭日

秘技

日版 游戏原名 Advance Wars:Days of Ruin

◆ CO 获得

在战役模式中，完成特定关卡就能获得游戏中的CO。

CO	获得方法
塔萨	完成第12章
盖兹	完成第13章
佛斯瑟	完成第14章
威龙	完成第20章
格雷菲尔德	完成第21章
佩妮	完成第24章
塔碧纱	完成第25章
柯尔德	完成第26章

◆勋章获得

在游戏中达成一定条件就能获得勋章作为奖励。

勋章名称	获得方法
S评价勋章	在战役模式中获得过50次以上S评价
Wi-Fi对战勋章	完成过50场以上的Wi-Fi对战
历战勋章	完成过150张以上的地图
巢窟勋章	摧毁过巢窟10次以上
陨石勋章	摧毁过200个以上的陨石
时间勋章	游戏时间超过50个小时

◆雾战 BUG

在雾战中，虽然无法看到藏在雾中的敌方单位，但是一个BUG却会暴露敌方部队的些许行踪。我方回合开始时如果不指挥任何单位，只是移动光标的话，会在地图上发现显示地形信息的部分有时会显示出敌兵的信息。这是由于如果在敌方的回合，敌人的最后一个动作如果是移动某个单位的话，在我方回合时就能看到该单位的信息，如果敌人最后一个动作是攻击的话则不会暴露。这个BUG在与AI战斗、无线通讯对战和Wi-Fi对战中都存在，会影响对战的严谨性和平衡性，请谨慎使用。

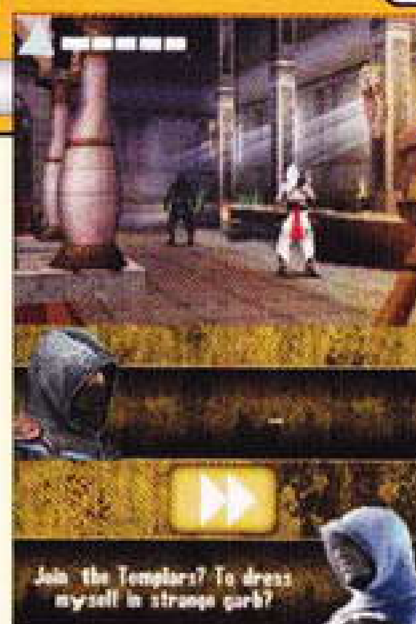


NDS Nintendo DS

秘技

刺客信条 阿尔泰编年史

美版 游戏原名 Assassin's Creed: Altair's Chronicles



◆困难难度

将游戏通关一遍就能开启困难难度，在此难度下敌人得到了不少强化。在战斗时多使用格挡攻击能最大限度地节省HP消耗，而多打破场景中的瓶瓶罐罐不仅能获得补充HP的红色宝石，也能得到蓝色宝石来升级HP和武器。

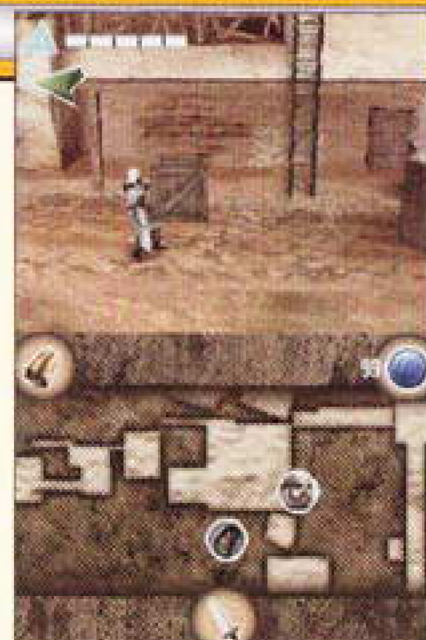
下面大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS Nintendo DS

金手指

刺客信条 阿尔泰编年史

美版 游戏原名 Assassin's Creed: Altair's Chronicles



◆ GameID: YAHE 5024a320

补充生命
94000130 FCFF0000
621BC8D0 00000000
B21BC8D0 00000000
100000D4 000001E0
D2000000 00000000

获得所有技能
1210E8DC 0000FFFF
2210E8DE 00000001

HP满上限
2210E8E4 00000008

蓝色宝石全满
1210E8D6 0000FFFF

回忆关卡全开
2210E8CA 00000001

难度全开
2210E8DF 000000D0

NDS Nintendo DS

金手指

火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷

日版 游戏原名 NARUTO ナルト 火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷

◆ GameID: YNRJ 2824abe9

金钱最大
020DCE0C 0098967F

获得全部忍术
020DCD78 FFFFFFFF
120DCD7C 000007FF

获得全部地图
220DCD9A 0000003F

等级最高
020DCDCC 000EAD1D

HP不减
120DCDC4 000003E7

获得全部道具
120DCE38 00000101
E20DCE18 00000020
05020505 01050505
05050505 05050505
05050505 05050505
01010105 01010101

按SELECT键获得全部造型
92065A90 00000004
120DCE3A 00000100
020DCE3C 05040302
120DCE40 00000706
D0000000 00000000

战斗后经验值全满
52073E70 12850001
02073E74 EAFE3061
02000000 E59F5004
02000004 EA01CF9B
0200000C 000F423F
D0000000 00000000

查克拉不减
120DCDC8 0000012C
2853C E1A00000

游戏万花筒

栏目主持：胧月



超强劲的复古风G&W手机



虽然这类怀旧型的改机已经放过很多了，但宇轩在看到这则新闻的时候还是吃了一惊。竟然有人会想到将G&W与手机结合起来，并若无其事地在日本大街上打电话，实在是佩服不已。手机的原型是夏普公司的某款翻盖式，别以为这只是将它们两个粘在一块儿那么简单，想要改装得如此完美无缺，没有点真本事是绝对做不到的。不知道旁边围观的群众们看到这一幕会有什么想法。









朝比奈实玖琉新款女仆装PVC登场



S.O.S团的吉祥物实玖琉是COS界的女王级人物——哦，说“女王”并不恰当。其实以实玖琉的可怜劲，称之芭比娃娃似乎更为恰当。FANS对此也早已养成惯性思维，你实玖琉要出PVC，那就一定要换套新衣服才行啊！

◀比起动画版中最为正统的女仆装，该PVC的服装则充满GAL味，款式上比较清爽，下身的设计接近水手服。

▶稍微换一个角度看，居然呈现出不同的表情。是设计师的妙手偶得，还是摄影师技术高超呢？





严禁Play Station！名教头执教英格兰出奇招


▲预选赛就失利，主将杰拉德显得很茫然。

早在去年英格兰男足国家队未能突破2008欧洲杯预选赛时，在英格兰本土就有电子游戏反对者表示：正是由于各种电子游戏在英格兰的盛行而导致那里的足球运动氛围大不如前，现在已经很少看到孩子们在公园里踢球或是对着墙壁练球，而造成这一切的罪魁祸首，就是他们家中那一台台印有“Play Station”和“Nintendo”标记的电视游戏主机。这一消息的传出成为了游戏媒体和论坛上暴炒的话题，因为英国并非欧洲惟一拥有电视游戏产业的国家，将电子游戏与英格兰足球的衰退以及未能如愿挺进欧洲杯决赛阶段牵强地联系在一起成为了游戏爱好者的笑柄。

无独有偶，如今执掌英格兰国家队教鞭的是意大利著名的教练法比奥·卡佩罗，他以对球员要求严格甚至近乎苛刻而闻名，在许多球员眼中他被认为是不近人情和专制的代表。近来卡佩罗似乎受到了上述事件的启发，为了增强球队凝聚力并帮助队员集中精力，他日前再次颁布了7项集训期间的新纪律，其涉及项目之细微、管理之严酷立刻成为了外界议论的话题，这7项纪律的具体内容如下：

- 集训期间谢绝一切访问，包括媒体、记者、朋友甚至球员的亲戚。
- 队内球员每天必须在同一张桌子上进餐。
- 所有球员必须准时准点吃饭。
- 严禁在球队下榻的酒店内穿着短裤到处闲逛。
- 训练期间必须穿英格兰队比赛服。
- 严禁在公开场合用手机打私人电话。
- 严禁集训期间玩Play Station。

不知道卡佩罗要禁止队员们打游戏为什么单单提到Play Station，或许是该系列的游戏机认知度最高的缘故吧。虽然上述事实实际上只是卡佩罗颁布的全部纪律和注意事项的一个缩影而已，尽管许多球迷对他的这种做法表示认同，不过在球员们自然会引发一些小牢骚，英格兰主力中后卫里奥·费迪南德在接受采访时则戏称卡佩罗的到来让他“又找回了刚上学时的感觉”。


▲61岁的卡佩罗带领球员积极备战比赛。



手机游戏大反攻?

以前，手机上只有粗糙的Jave游戏，与掌机在游戏性上完全无法相比。但是近年来，越来越多的游戏厂商选择在手机上开发游戏，其中不乏《寄生前夜3》、《FF Ⅶ BC》这些顶级大作。再加上最近开始普及的Windos Mobile手机系统的强大性能，手机游戏似乎大有一口反吞掌机之势。当然，现在下个什么结论还为时尚早。不过看看下面这部手机吧，它已经能够非常流畅地运行《雷神之锤3》这种PC级别的3D游戏了（虽然是99年出品的，但对硬件需求不算低），价格也在可接受范围内。另外IPhone近日也有玩家自制的一系列模拟器推出，我们到底应该高兴还是恐慌呢?





秋叶原特别咖啡店“猫猫Jalala”开张!

宅人圣地秋叶原的一大风景就是星罗棋布（夸张了一点）的女仆以及COSPLAY咖啡店，但就在今年1月25日，一家以“猫”为主角的咖啡店正式开张。顾客在该店除了能喝到咖啡外，还能和真实的小猫来个亲密接触。这种以动物招揽顾客的方式不能不说新颖，下面就去看看它到底有什么特别之处吧。





◀▲咖啡店的入口是一个木制大门，门的把手也做成了猫爪形状，这在群楼林立的秋叶原相当显眼。这里的收费是最初30分钟500日元，以后每超过10分钟加收150日元，的确不便宜，贵在创意嘛。



▼▶进入店铺后把自己的随身物品放到书棚的空位上，然后细心用香皂和消毒液洗手。像这种店铺，对卫生的重视程度远超其他同行。可以点的饮料有咖啡、红茶以及多种软饮料（不含酒精），开业当天所有饮料的售价都是200日元。











◀▲店内的地板上铺有座垫，顾客可以直接坐下和猫咪们嬉戏。虽然这里并不禁止拍照，但由于猫是非常敏感的动物，因此不允许开启闪光灯。如果在黑暗里直接让猫看到闪光灯，很可能会导致失明的严重后果。









▲店里的猫显然并不怕生，来客再多它们也镇定自若地睡觉、玩彩带。在秋叶原这种商战激烈的地区抚摸一下这些小生灵，身心都能得到一定的放松。



由于琉璃JJ的离开，美图秀主持的重任自然也就落到了在这个栏目中出场次数最多，人气最高的我的身上了(饼干：臭美)。在做这辑栏目的时候，正好赶上情人节，不知道诸位都是怎么过的呢？呜呜，反正我是没人爱的啦。

栏目主持 宇轩

游戏美图秀



宇轩：“脑残星”虽然完结很久了，但热度似乎依然不减。如果谁收到了此方的巧克力，应该说是一种幸运还是悲哀呢？









**软饼干：**

当收到情书已经成为一种“幻想”……

**宇轩：**

“大叔”之日还会远吗？



**米格：**

情人节约会，可不能让MM等太久哦。



**软饼干：**甜蜜的巧克力冰激凌代表着爱情，你喜欢吃么？

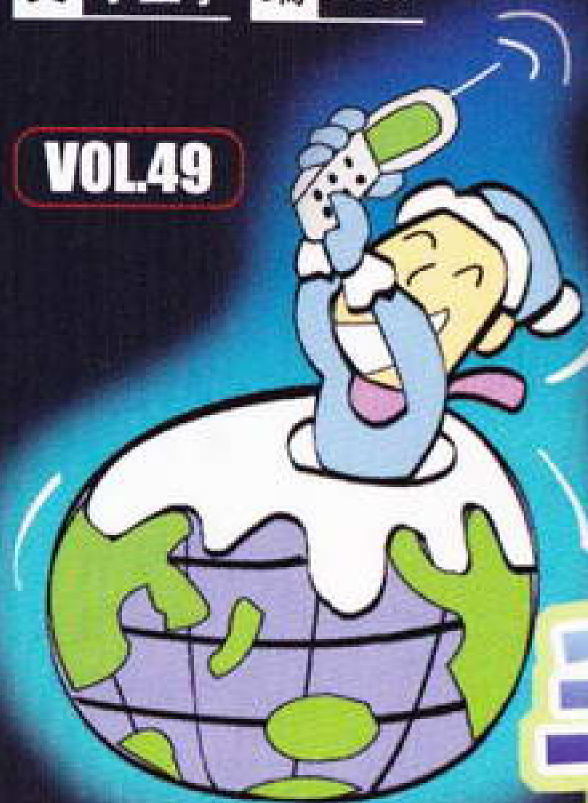
**宇轩：**（发呆状）似乎上面的两位Loli更加可口……



**宇轩：**宇轩在此立誓，如果夏娜情人节送我菠萝包，我宁可一辈子不吃巧克力。

**乌冬：**想什么呢……

文 小豆子 编 LIKY



VOL.49

休整了一段时间后，小豆子回来啦，不知道大家有没有想我呢？(*^__^*)本次开始，《手机游戏吧》也将做一些小调整，栏目除了小变动外将会更加专注于手机游戏和软件方面的信息。而近期值得关注的事件无疑是诺基亚发布的N-Gage平台，下面我们就来好好了解一番吧。

手机游戏吧

解析N-Gage游戏平台



■N-Gage QD销量平平。

回想2003年，诺基亚推出游戏手机N-Gage的时候，将矛头一举指向GBA，势要在掌机市场分一杯羹。然而，5年过去了，N-Gage和它的兄弟N-Gage QD并没有创造辉煌，所售出的机器数量连GBA的零头都不到。但诺基亚并没有放弃。当坊间关于N-Gage后继机型的传闻越来越多时，诺基亚却在去年末宣布N-Gage将会转型为游戏平台。这意味着N-Gage将不再是一个具体的机种，而是将变为手机中的一个功能，通过该功能，用户可以玩到N-Gage游戏。如果你的手机能够安装N-Gage游戏平台，那你的手机也就变为一台“新N-Gage”。诺基亚的目的很简单，就是要扩大N-Gage的影响面，提升N-Gage的装机数量。如果仅仅靠发布单一新品N-Gage手机与索尼、任天堂抗争显然是不明智的。但是，当众多装有N-Gage平台的手机都成为“新N-Gage”的时候，诺基亚就有了资本。

支持机型

于去年11月份发售的诺基亚N81手机是首款支持N-Gage游戏平台的手机。N81采用了S60 V3平台，屏幕尺寸为2.4寸，分辨率为QVGA模式。为了更加适合游戏操作，诺基亚为N81顶部加入了两颗隐藏的游戏按钮。当进入N-Gage游戏后，顶部游戏按钮会亮起，玩家可以如同操作普通掌机一样，将N81横过来玩游戏。12月份，诺基亚又发布了一款支持N-Gage游戏平台的手机N82。N82采用直板设计，但可惜的是顶部没有游戏按钮，玩家只能竖向进行游戏。

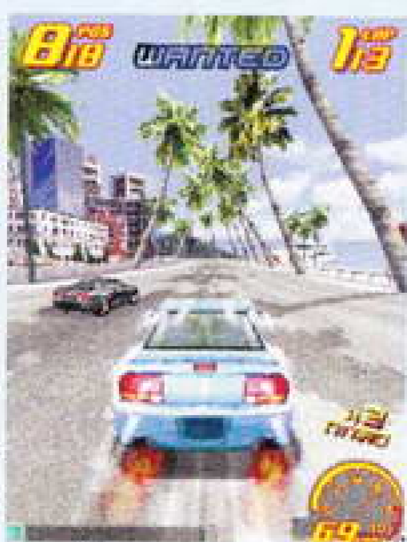
与此同时，诺基亚对N73、N93、N93i、N95、N95 8GB几款手机的内核进行了升级，升级后的内核内置了N-Gage游戏平台。由于N-Gage平台对机器性能要求较高，诺基亚对机型做了严格的限制，另外屏幕须为QVGA屏。可以运行N-Gage平台的机型均为诺基亚中高端手机，即使是售价最低的N73，水货也要2300元以上。像N80、6120C等手机均无法运行N-Gage平台。



■N81还真有点N-Gage的味道。

初期平台简介

诺基亚初期提供的N-Gage平台只有赛车游戏《Asphalt 3：Street Rules》、飞行射击游戏《Space Impact Kappa Base》和足球游戏《EA Sports FIFA 08》三款。三款游戏均为试玩版，而且玩家无法下载新游戏。初期平台功能比较简单，看来只是诺基亚的一个试验品而已。但是仅仅从三款游戏上，我们也能看到新N-Gage平台强大的性能。著名游戏厂商GameLoft制造的《Asphalt 3：Street Rules》，赛道精美，3D贴图细腻，整体效果不输于NDS同类游戏，加上十足的爽快感，游戏性极强。



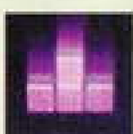
▲N81《Asphalt 3：Street Rules》画面不俗。

正式平台简介

由于不为人知的原因，原本计划在2007年内正式开放的N-Gage平台并没有如期开放。一直到今年2月初，诺基亚才正式将N-Gage平台开放。由于早期提供的N-Gage平台并没有提供在线升级功能，所以玩家还需要从诺基亚N-Gage官方网站下载N-Gage平台的安装程序安装。安装成功后，手机上的N-Gage图标会由原来的黄色变为蓝色。正式平台分为我的游戏、个人资料、我的好友、游戏大厅等五大模块。玩家可以在N-Gage平台注册一个用户，登录后就能够与其他用户互通信息，也能够与他人通过网络联机游戏。对于N95、N95 8GB用户来说，新平台还有一个提升，可以将手机横过来，用音乐键玩游戏，如同N81一样。









▲正式平台中注册为用户后可以与其他玩家联网游戏。

游戏购买

N-Gage游戏平台采用了在线下载游戏的方法，所有游戏都从网上销售。玩家可以在游戏大厅中进入N-Gage的销售平台下载游戏。如果觉得通过手机上网下载游戏较慢，也可以在电脑上下载游戏再将其拷贝到手机中安装。为了让玩家了解游戏特性，所有游戏都提供了试玩版。如果觉得游戏有意思，玩家可以购入正式版。游戏的购买能够通过信用卡进行付款，国内银行发行的带Visa或者Master Card标志的双币信用卡都没问题。

完整版的游戏价格在5.49美元至7.99美元之间，按照当前的汇率折合成人民币大约在39至55人民币范围内。玩家也可以购买游戏1日通行证或者7日通行证，就是游戏1天或者7天的权限。比如《俄罗斯方块》这款游戏，1日通行证的价格是1.49美元，7日通行证的价格是3.49美元。无论如何，对国内玩家来说，游戏售价有点高了，毕竟移动梦网上的游戏售价大多10元不到。



▲所有游戏都能下载试玩版。

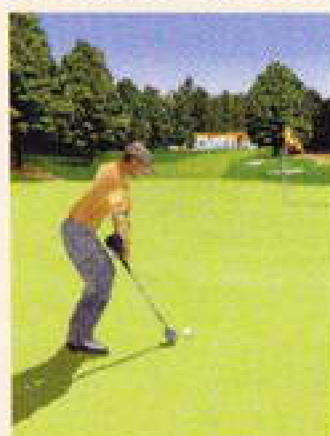
游戏破解

通过N-Gage平台中下载的游戏与手机是绑定的，拷贝到其他手机中无法使用。但目前已经有一款名为《Hooked On: Creatures of the Deep》的钓鱼游戏被破解了，玩家只要删除特定文件，就能将试玩版变为完整版。相信假以时日，通过高手的努力N-Gage游戏平台会被完全攻克。另外，老版的N-Gage手机游戏是无法运行于N-Gage游戏平台上的。因为N-Gage以及N-Gage QD采用的是S60 V2系统，而N-Gage平台则是基于S60 V3系统，软件之间并不兼容。

游戏简介

目前N-Gage平台上提供的游戏只有6款，但还有大约12款游戏预计在近期推出。N-Gage平台上推出游戏的厂商包括Gameloft、EZ、GLU、IdeaWokds 3D等。相信随着N-Gage平台影响力的扩大，会有更多的厂商加盟。大部分游戏都能够选择中文显示，这和诺基亚重视中国市场的策略有关。希望能在上面看到国内厂商推出的游戏，特别是RPG或SLG类型的。N-Gage平台游戏的整体素质非常高，画面亮丽的同时，可玩性也很强。但要说明的是游戏非常占用手机资源，运行之前最好将其他程序关上，以免死机。下面是几款即将发售的游戏，让我们先睹为快。

《职业高尔夫》
类型：SPG
厂商：Mineshaft
全3D的高尔夫游戏，有多个场地能够选择，并支持4人对战。



《宠物狗》
类型：SLG
厂商：Gameloft
类似《任天狗》的游戏，玩家要精心饲养一直小狗，还要陪它游戏。



《兄弟连》
类型：ACT
厂商：Gameloft
著名电脑游戏的移植版，共有14个关卡，并能选择多种武器。



吸血鬼之馆



死神的史诗(下篇)

延续上辑的话题，从死神传说的演化来看其来源及发展，我们不难理解，为什么关于全世界死神没有统一的形象描述，在简单介绍了美索布达米亚地区和古印度的传说之后，本辑从大家熟悉的中国谈起。

文 深海披风

中国&日本 阎罗、伊邪那美

公元前200年～八世纪



佛教在中国汉朝后期传入后，经魏晋南北朝发展到鼎盛，而到唐朝由于小说逐渐成型，同时严明的阶级观念和劳动分工细化，传说中的阎罗形象转化成为各司其职的十殿阎罗。而掌管记载人类过失的是判官，负责执行的是牛头马面(牛和马是封建社会常见的农耕工具)，负责索取灵魂的是黑白无常，地藏王菩萨和谛听仿佛作为一个中立者。阎罗的服饰也被详细地描述成中国的官服，而且在某种情形下，阎罗还会更换人选，这与中国社会的官场极为类似。这一时期，由于受到宗教的影响，轮回转生的思想被引入，阎罗堂而皇之地成为了十八层地狱的主宰，直接负责人类的生死。

作者评论：形象的分化源于人类意识的变化，使神人化，潜意识之中有表现各自文化特点的观念。人类对自身罪孽的细化，一定程度上，推动了佛教兴盛时期的一种意识形态发展。在中国封建社会，人们认为权力掌握在统治者手中，所以掌管生死大权的死神也就摇身成官，而他的住所——地狱也被详细描述，位置甚至被具体化为四川(现重庆)省的丰都县。至于地狱的描述，看上去更像是一个杀人工厂。



日本的死神源于《古事记》中的记载，在星野之宣的漫画《东方奇谭秘闻录》中曾多次对此典故进行剖析。

女神伊邪那美在生火神的时候被烧伤，不久便死去。他的丈夫伊邪那岐来到了被称作黄泉国的地方，想把她救回来，但他忍不住看到了妻子已经腐烂的丑陋尸体，于是逃亡似地跑开了。而伊邪那美后来就成为了主宰黄泉国的女王。有点讽刺意味的是，他俩其实是兄妹，而在《古事记》中，他们生出了日本群岛。

希腊 Hades

公元前800年～公元前600年



希腊神话中的冥界之王，哈迪斯。他是泰坦的儿子，宙斯和波塞冬的哥哥，他的妻子是冥后珀耳塞福涅。但是很多人都认为塔那托斯(Thanatos)才是真正意义上希腊神话中的死神。

在罗马神话中，进入冥界必须经过阿克伦河，Charon是黄泉摆渡者，他收取欧布鲁斯硬币才将灵魂送过河去。穷人和无依无靠的人只能永远在岸边等待，河的另一岸由三头恶犬Cerberus把守。冥界的五条河分别是Acheron(悲伤之河)、Cocytus (恸哭之河)、Phlegethon (火焰之河)、Lethe (忘却之河)以及Styx (憎恨之河)，而Styx河是人界和冥界的分界河。

作者评论：西方世界的人们希望死后有一个好的归宿，而不是企望来生的幸福。

埃及 Anubis、Osiri

公元前2000年左右



埃及八柱神体系中的Anubis(阿努比斯)是冥界的领主，它名字的意思是"类似腐烂的物品"。

阿努比斯长有胡狼(异或其他犬科动物)的头，这个形象是与他在神话中的角色息息相关。因为胡狼是一种食腐动物，是尸体的清除者，与死亡有着密切的联系。他同时也被看作是死者的守护者。对于古埃及人来说，心脏记录了一个人一生中的所有善行和恶行。一个人死后，在审判厅中会对他进行一场审判仪式，而他的心脏将被作为审判的主要依据。死者被阿努比斯引入这个大厅，心脏被放在天平上，与玛特神(Maat)(注释①)的"真实之羽"作对比。接着阿努比斯调整天平的铅垂，图特神(Thoth)(注释②)记录下裁决的结果。经过裁决，受到庇护的人将被阿努比斯引到欧西里斯(Osiris)(注释③)的面前，而那些应受制裁之者的心脏则会被阿米特(Amit)(注释④)所吞食。



埃及九柱神体系中的Osiris(欧西里斯)是冥王，同时也是生育之神和农业之神，他最终成为阿比多斯城的守护神。阿努比斯最初是冥界之王，然而随着埃及人对欧西里斯产生崇拜，他变成了冥界的看门人。

作者评论：古埃及人对农业和科技的认知令人叹为观止，医学方面的防腐技术在当时也算相当先进。埃及人认同生死(永生)在于心脏，或者说是内心善恶评判的标准。"半兽人"的神出现，可能与狩猎活动相关。对人类生存的联系，不仅仅是农牧业，而且包括生育，这就是古埃及人的看法。

死神之镰

作为收割者，强有力的工具就是镰刀，与农业耕作相联系起来。但是在东方的神话中没有关于此武器的传说，关于这点，须追溯镰刀的发展与进化。

12～13世纪，欧洲出现了长柄镰刀，但只是用作修剪草地。到16世纪，长柄镰刀正式代替短柄镰刀成为农作物收割工具。扩展在长柄外侧的刀锋使它成为一种武器，在18～19世纪时波兰农民发动的Raclawice之战(注释⑤)中被广泛应用。长柄镰刀在神话传说中扮演着重要的角色，比如天启四骑士(注释⑥)等故事中，这些也可能起源于基督教文化中，关于死神又称作灵魂收割者的翻译。

在美国，死神的形象通常被描述为一具骸骨，身着子夜黑色的连帽长袍，带着长柄镰刀拜访即将死去的人类。在欧洲，死神拥有类似的形象，只是身着变为白色。在中世纪时期，人们对死神的描述为腐败或木乃伊化的尸体，之后演变成了穿长袍的骷髅。



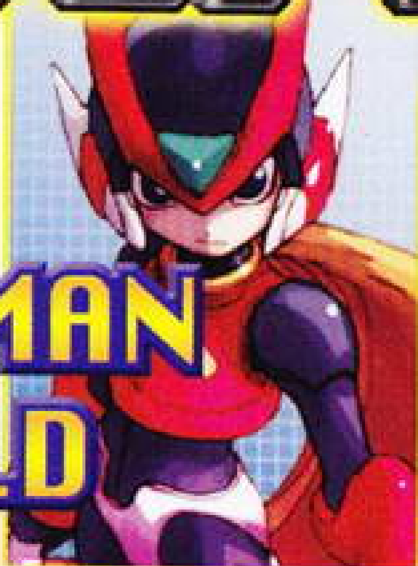
注释：

①玛特(Maat)：埃及神话中的正义、真理、秩序女神。
②图特(Thoth)：埃及神话中智慧、魔法之神。
③Osiris：也译作Usiris，乌西里斯。
④阿米特(Amit)：埃及神话中长着鳄鱼头、狮子的上身和河马后腿的恶魔。
⑤Raclawice之战：1794年波兰人民在波兰的Raclawice发动反对俄国侵略的战斗。
⑥天启四骑士：Four horsemen of the Apocalypse，四位骑士分别骑着四种不同颜色的马，在七封印被揭开的时候降临。见于《圣经·启示录》第六章。






洛克人世界



ROCK MAN WORLD

栏目主持 羽纹

旧时代里，通过人类和机器人一起努力，世界始终保持着和平，但这种局势并没有维持多久。百年后，可以自己思考的半机器人的出现打破了这种局面，诸多不稳定因素引起政府的关注，政府开始着手镇压那些“不听话”的半机器人，世界也因此迈入了一个新的时代……

文 骚扰天皇·SK & 鞋恶地主·RP

元祖《洛克人》的剧情与世界观解析

精灵战争时代（上）



专有名词解释

ZERO病毒 ZERO在开发时就被Wily植入的病毒，第一指令是“破坏全部机器人”。和人类的病毒一样，具有感染、变异、潜伏性等特性。

Sigma病毒 Sigma讨伐ZERO时被感染了“ZERO病毒”，因为其潜伏性和变异性，病毒转变成更高级的“Sigma病毒”，第一指令也改为“杀光全部人类”。



主要人物介绍



X

B级反乱猎人，世界上第一名半机器人，在一百年前就被天才科学家Light制造出来，具有通过不同装甲强化自身战斗力的功能。



ZERO

同样在一百年前被Light的死敌Wily制造出，觉醒时因为体内的病毒作怪而对机器人展开大规模屠杀，失去记忆后成为反乱猎人的一员。



Sigma

Kain根据Light的研究资料制造出的半机器人，原是反乱猎人队长，在讨伐ZERO时被感染了ZERO病毒，因为病毒的关系叛变组织，并开始对全人类发起攻击，最终导致精灵战争爆发。

X，他是拥有不同能力的机器人，他能够和人类一样自己思考、感受、判断并做出决定的新一代机器人的第一名成员。他拥有无限的可能性和潜力，如果X打破了机器人绝对要遵守的原则——"机器人绝对不能伤害人类"，那么……全世界也许都没有人能够阻止他。

——Dr.Light

百年前，天才科学家Light为了防止后世还会出现类似Wily一样仇恨人类、意图要破坏和平的科学家，他在临终前制造了世界上第一个半机器人"X"，由于当时Light找不到能够接替他研究的科学家，而X又具有很多的不稳定因素——他不同于以前的旧时代机器人，可以事先植入芯片做类似"洗脑"的操作，而只能在制造的时候植入类似于"先天教育"的程序，但X和人类一样，就算本性是善良的，也会根据后天的影响而改变自身的人格。因此Light只好将X封印在研究所里。

百年后，终于出现了能继续进行他研究的科学家——Kain，他在无意中发现X，并把X唤醒。Kain根据Light的资料，如同父母一般开始教育X，让他知道什么是对，什么是错。并使用Light的资料制造出Sigma，开创了半机器人取代原有机器人的新时代。

"Light博士给予 X'独立思考'、'自我判断'的能力，比起机器人，他更接近人类。思考型机器人持有无限的力量与知性，对事物的判断也很准确。他们可以顺利操作新的组装生产线，可以轻松地学习各种知识，甚至可以和人类一起讨论，这是多么神奇啊。"

Kain在日记中如此写到，不难看出，半机器人的智慧大大超过了人类，当时也如同日记里所描述的——人类接受了半机器人的存在。他们看到的，大概是一种与旧世代机器人同样性质但却更加优秀的群体，而半机器人也因为长久下来的思想束缚，也并没对自己要为人类服务而多作考虑。但全世界的局势却因为一起暴动而改变。

半机器人虽然会自己做出思考，但他们归根结底还是机器人，当自身程序出现漏洞时，会出现"变异化"的异常者("《X》系列"里的大部分BOSS多数因为此原因)。这种因为受"思维故障"成为异常者的半机器人会做出胡乱行动等不正常举动。最终，当异常者的出现变多时，人类开始意识到半机器人的危险性，政府便成立了"反乱猎人"这一组织，"设立名为'反乱猎人'的特殊半机器人行动组，对已经异常化的半机器人，在他们危害到人类之前就其破坏掉"，参考以前的许多部ACG作品(如《武装炼金》、《大剑》等)不难看出，很多作品都在批判人类这种利用危险群体自身来抑制其危险性的行为。

这种做法也引起了一些半机器人的恐慌和质疑，其中Sigma和X就对人类的做法表示不满。就在这种不稳定时期，更大的异变出现了——在一次事故中，ZERO觉醒了，由于体内病毒的作用，ZERO开始对半机器人进行大规模的屠杀，当时猎人中实力最强的Sigma被命令去破坏ZERO，但ZERO的实力过于强大，恶战过后Sigma也只能把ZERO的机能暂时停止，然后交管到"猎人"总部进行隔离处理。

这时候，人类一直担心的恶梦终于变成了现实，Sigma成为异常者，并将大多数的反乱猎人也一并感染带离组织。并做出"半机器人数量停止增长的原因在人类身上"、"一定要消灭人类"的判断……

长期以来人类和机器人间苦苦维持的和平，在这一刻终于被打破。人类开始对半机器人产生恐惧心里，并害怕接近、使用半机器人。就在这时，政府并没有及时制止成为"异常者"的半机器人，而是放任他们之间的"内讧"不管。任由X、ZERO、AXL为首的反乱猎人组织和以Sigma为首的异常者之间展开无限期的战争。这一错误的做法，最终导致了精灵战争的爆发……

后记

感染了"ZERO病毒"的Sigma做出"杀光全部人类"的决定后，已经失去记忆的ZERO参与到"反乱猎人"组织，并和X一起对异常者进行处理。人类、半机器人、异常者间的矛盾也越来越激化，在下辑里，将讲述《X4》~《X5》里半机器人和异常者间的战斗为主的剧情和世界观。

栏目主持 宇轩

最终幻想 FINAL FANTASY 通信

《最终幻想IX》的汉化完成让"《FF》系列"的粉丝们都很振奋，为了迎合汉化版的发布，我们本辑就先暂停一下连载了4辑的伊瓦利斯大陆篇，给大家介绍一下有关《最终幻想IX》的相关内容。

《最终幻想IX》(以下简称《FF IX》)是PS上的最后一部"《最终幻想》系列"正统新作。本作因为在画面上的出色表现，被誉为是PS平台上最优秀的作品。游戏在日本的销量并不理想，但在欧美却受到了极大的欢迎，由此也顺利地让"《最终幻想》系列"打开了海外市场。

世界观



《FF IX》的世界观非常有意思。主人公们最初所在的世界被称之为盖亚(ガイア/Gaia)，也就是大地的意思，主要由4块大陆组成。而在此之外，还有另外一个世界，被称之为泰拉(テラ/Terra)，在那个时代仅有一些关键部分存在于盖亚之上，以作为连结两个世界的通道。盖亚之上的四块大陆分别为雾之大陆、外侧大陆、被遗忘的大陆和封闭的大陆。

雾之大陆是盖亚四个大陆中人文最为发达的一个。在这块大陆的历史上，曾经有着一个统一的国家，但是后来灭亡，分裂成三个国家。故事的女主人公就是之中势力最大的亚历山大(アレクサンドリア)王国的公主。另外两个王国分别为リンドブルム和ブルメシア，其中リンドブルム有着发达的工业科技，就连国王也致力于新型飞空艇的开发之中。ブルメシア在三个国家中势力最小，其境内有一片巨大的沙漠。

外侧大陆位于雾之大陆的北侧，大陆的西边有着一棵名为伊法(イーファ/Lifa)的通天巨树，相较于雾之大陆的人文汇集，外侧大陆多为不适合人类居住的山地、荒地以及沙漠，只有零星的几个小村落散居其中。其中也有着身为游戏角色之一的黑魔导士ViVi的故乡。

被遗忘的大陆位于雾之大陆的西侧。绝大部分是杳无人迹的荒地，但是在其西南方的岛屿群上有着被称为世界上最大图书馆的ダゲレオ。随着剧情进展，可以得知位于大陆上的建筑绝大部分跟异世界泰拉有所关联。

封闭的大陆在雾之大陆西北方，是一片常年被白雪覆盖著的大陆。其西南部的光辉之岛(辉く岛)据说是异世界泰拉的入口。而其地下可以通往据说有着异世界泰拉设施的グルグ火山。

饱受争议的作品



《FF Ⅸ》是“《最终幻想》系列”中一部饱受争议的作品。正面评价认为，《FF Ⅸ》的“回归”相当成功。水晶、4人战斗、熟悉的背景音乐以及一系列取材自之前系列作品中的典故都让人回想起当年FC和SFC上的那份感动。相较于《最终幻想Ⅶ》与《最终幻想Ⅷ》较为严肃的世界观，9代的主题显得更加温馨。另外，本作的平衡性设置也非常到位，几乎没有什么一招吃遍天的技能，BOSS战的难度也很适中。但负面评价认为，《FF Ⅸ》的所谓回归只是将以前的东西拼凑在一起而已，并没有做深入化的发展。剧情方面，对于最终BOSS等人的铺垫不够充分，结局显得过于仓促。不过不管怎样，《FF Ⅸ》都是一款十分优秀的作品，在“《最终幻想》系列”占有自己不可或缺的位置。

生命是什么?



“生命是什么？”这就是《FF Ⅸ》所提出的问题。在整个游戏中，无处不在尝试以各种各样人的内心、性格来表现、探讨这道哲学难题。至于答案如何，还必须大家在玩过游戏之后自己来解答了。

关于汉化版的PSP移植



虽然能用PC模拟器来玩打过补丁后的汉化版，但对于我们掌机玩家来说，还是用PSP玩最方便吧。很厚道的，本次《最终幻想Ⅸ》汉化补丁发布的时候还附带了制作PSP模拟文件时所需要用到的美化素材。不过需要注意的是，打上汉化补丁后的ROM不能直接使用转换软件进行转换，还必须先使用补丁包中所附带ECCRegen这个软件进行修复才行。

补丁包中的“cd_pic.png”为背景美化图片，“icon1.pmf”为动态启动图标，“root.png”为启动图片，需要的朋友可以直接拿来使用。



文 雷文

猎人集会所

在度过一个漫长而充实的假期后，《MHP2G》离我们也越来越近了。虽然很不幸地遭遇上了延期事件，但这也让狩猎者们积蓄了更多的力量，还是那句话“让狩猎的风暴来得更猛烈些吧”。好了，言归正传，在本次的栏目里为大家公布年前有奖问答的答案，快来看看你的正确率有多少吧。

“《怪物猎人》有奖知识问答”答案



一.不定项选择题

(1)《MHP the Best》的准确发售日期是：

A.2005年12月1日

B.2006年8月3日

C.2007年2月22日

D.2008年3月27日

答案：B。此题可通过简单的排除法来确定答案：选项A.2005年12月1日、C.2007年2月22日以及D.2008年3月27日分别对应的是《MHP》、《MHP2》和《MHP2G》的发售日期，因此正确答案为B.2006年8月3日。

(2)《MHP2》里的长枪有哪几种特性：

A.具有连续3Step的能力

B.Step中可以用攻击来取消

C.具有切断和打击两种攻击系统且基本伤害没有任何修正

D.冲刺一段时间后速度会加快，同时攻击力上升

答案：A。在《MHP2》里，长枪“Step可用攻击来取消”的特殊能力已经被屏蔽，同时打击系统的基本伤害也会强制修正为72%，由此可排除B、C这两个答案。至于D选项，长枪的突刺经过一定时间后速度确实会加快，不过攻击力并未发生改变。

(3)假使装备长枪且发动有“格挡性能+2”的猎人防下某招数威力为60的攻击，他将出现的反应为：

A.站在原地不动

B.稍微后退但不损血

C.大幅后退同时损血

答案：C。长枪采用格挡后的反应只有“站在原地不动”（怪物攻击威力经修正后在1～39之间）和“大幅后退同时损血”（怪物攻击威力经修正后在39以上）这两种，可直接先将B答案“稍微后退但不损血”剔除。题目中假设的招数威力为60，而技能“格挡性能+2”能让威力下降20，这样修正后的威力乃剩余40，故而答案为C。

(4)一套双刀“乱舞”的具体Hits数为：

A.9次　　C.11次

B.10次　　D.12次

答案：B。

⑸狩猎笛“骨笛”可以吹奏下列哪几种效果：

A.体力回复【小】

B.风压轻减

C.攻击力强化【大】

D.强走效果【小】

答案：BD。骨笛可演奏的音符为“白蓝红”，通过乐谱表我们可以看出“风压轻减”和“强走效果【小】”为正确答案。

⑹下列关于弓的说法，错误的是：

A.弓的近身攻击具备切断和打击两种攻击系统

B.使用“扩散LV4”放毒箭，假设射出的箭全数命中目标，那么总的毒储蓄为24

C.如果不使用蓄力攻击，弓的物理攻击效果只能发挥出一半

D.技能“连射”可以将角色的蓄力时间缩短到正常情况下的75%

答案：BCD。这三个答案都是数据有误。B选项使用“扩散LV4”时，射出的是毒属性4×5只的箭，总毒储蓄值应该为20。不使用蓄力的话，弓的物理攻击效果只能发挥40%；而“连射”是将角色拉弓蓄力时间缩短到正常情况下的85%。

⑺有一把轻弩上弹所用时间较长，攻击力也并不很高，但很适合在对付红黑龙时使用，它是：



A.训练所轻弩

B.黑伞弩

C.缭乱对弩

D.神岛

答案：D。LV2扩散弹可装填数量多。

⑻在下述双刀中，两把外型、颜色一模一样的是：

A.ギルドナイトセーバー（工会骑士双刀）

B.封龙剑【超绝一门】

C.正式采用机械锯

D.メルトウォーリア（铠龙毒双）

答案：BC。通过下面这两幅图可以得知“工会骑士双刀”和“铠龙毒双”这两把刀在颜色上有较大差异。



⑼“迅龙”的正确学名应该为：



A.提加雷克斯

B.扬格鲁鲁加

C.纳鲁加库鲁加

D.加诺托托斯

答案：C。

⑽下面这些技能中不全在《MHP2》里出现过的是：



A.耳栓、砥石使用高速化、斩れ味レベル－1

B.见切＋×、早食い、地图无效

C.炮术王、龙风压无效、ガード性能－2

D.剥ぎ取り名人、采取－2、回避性能+2

答案：ACD。“斩れ味レベル－1”、“ガード性能－2”、“采取－2”这三个技能未曾在《MHP2》中出现。



二、判断题

⑴发动有“ランナー”（飞人）技能的猎人，在采用各种会消耗耐力的行动时，其耐力消耗值都会变成正常情况下的1/2。（×）

说明 “ランナー”（飞人）技能的具体效果为：采取除回避与格挡之外的所有行动时，耐力的消耗量减半。

⑵相对于《MHP2》来说，《MHP》的技能发动并不算太自由，因此我们无法在这部作品里同时发动“格挡性能+1”与“砥石使用高速化”这两个技能。（✓）

⑶农场的探宝猫，其出发时的状态（沉没或高速划船等）会对最终带回来的素材的质量产生一定影响。（✓）

说明 探宝猫出发时的状态会直接影响到报酬质量的变数表。

(4)麒麟装和岩龙装都是在《MHP》里才正式加入的，之前的家用机版里并没有这两套防具。（√）

(5)要封锁霞龙的隐形能力，必须破坏它的角和尾巴。对于破角，我们可以先将它麻痹，然后趁此有利状态使用龙属性武器对其头部进行猛攻即可完成破坏工作。（×）

说明 系统有设定"霞龙处于麻痹或者气绝状态的时间段内，其角无法被破坏"。

(6)砦蟹在砦的2、4区向空中发射硫酸弹的目的就是攻击吊桥上和过早跳入其背壳嘴里进行剥取的猎人。（×）

说明 砦蟹在砦的2、4区瞄准吊桥发射硫酸弹的主要目的是令要塞的防卫度下降10%，而猎人过早跳入其嘴里进行剥取纯属"自投罗网"（笑）。



(7)与轰龙交战时在地上放置一块"シビレ生肉"（麻痹生肉），那么它有可能会停止攻击而转身去吃肉。（√）

(8)假设一把武器的会心率为－30％，那么猎人依旧可以通过各种技能的补正效果将它的会心率提升到0％以上。（×）

说明 角色发动"见切＋3"技能时，可以将假设武器的－30%会心率全部抵消。不过由于斩味对会心率的加成要求武器现有会心率在0%以上，因此－30%会心率的武器无论如何修正，其会心率都不可能超过0%。

(9)在《MHP2》里，大剑原地纵斩的威力略高于跑动中的拔刀斩。（×）

说明 在《MHP2》，大剑跑动拔刀斩的威力由原来的40上调为48，这和原地纵斩的威力完全保持一致。

(10)即使没有"运搬の达人"这个特技，我们也可以抱着飞龙蛋顺着森丘6区的山崖跳下通往2区，然后返回营地。（√）



三、问答题

(1)装备长枪的猎人，他握枪的是手哪只？扛弩的猎人通常用哪只手来装填弹药？

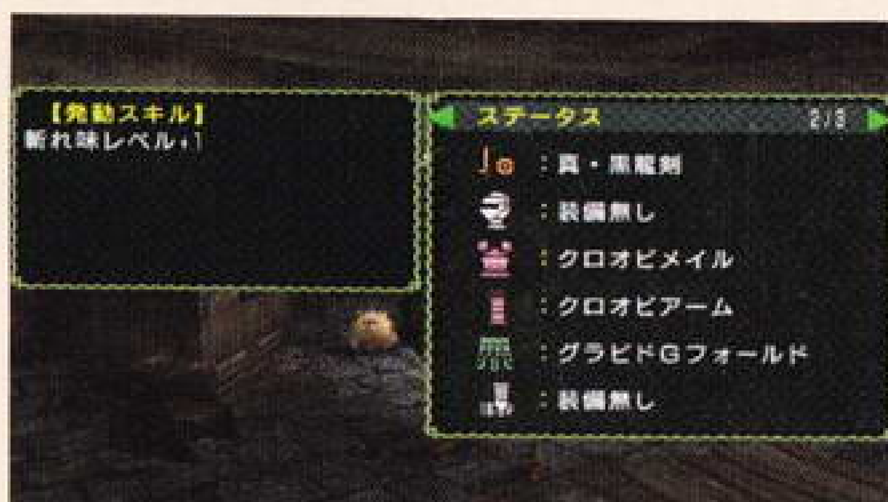
答案 左手、右手。

(2)"《怪物猎人》系列"所有作品的封面包装都是采用的"该作形象怪物与猎人对峙"的表示方式，不过其中有一作所使用的怪物和其他作品的怪物在某个方面存在差异。请问这部作品的名称和具体差异是？

答案 PS2上的《MH2》。《MH》、《MHP》封面怪为雄火龙、《MHP2》为轰龙、《MHP2G》为迅龙，这些怪物都属于飞龙种，而《MH2》所用的风翔龙则为古龙种。

(3)在《MHP》中，要想发动"斩れ味レベル＋1"这个技能最少需要几个防具部件？在《MHP2》中，要想发动"耳栓"这个技能最少需要几个防具部件？

答案 3个、2个。在《MHP》中，防具附带的"匠"技能点最多的是4点（例如铠龙G腰），因此"匠＋10"就能发动的"斩れ味レベル＋1"最少需要3个防具部件。《MHP2》中单件附带"听觉保护"点数最多的是"黑狼鸟面具"（听觉保护＋6，镶嵌槽为1），因此只需两件防具即可实现。



(4)弩手在武器收着状态下同时按下"R＋△＋○"会有怎样的反应？（对《MHP》和《MHP2》的各自情况进行说明）

答案 在《MHP》中，执行上述操作后猎人

只会将武器取出；而在《MHP2》里，猎人除了这点之外还会立即执行弹药的装填工作。



(5)假使一位装备有“混沌のパオ”(混沌头饰)和麻痹大锤的猎人遭遇轰龙，如果想只使用一轮旋转攻击（俗称“转转乐”，中途不接二连击和本垒打）就让对手第一次陷入麻痹状态，那么猎人所使用的大锤其麻痹储蓄值应该在多少以上？

答案 麻痹储蓄值应该在190以上，这是本问卷难度最高的一道题目。首先要说明的是以下几点，第一是“混沌のパオ”(混沌头饰)自带“状态异常攻击强化”特技，也就是说麻痹储蓄值变为1.125倍；第二是一套完整的旋转攻击，其总Hits数为7；第三点是轰龙最初的麻痹耐性为150。了解上面几个要素后，便可着手进行计算。假设大锤的麻痹储蓄值为Y，套入下述不等式“Y×1.125×7≥150”，解得Y≥19（小数点省略）。最后再将此数乘以10（游戏里显示的各储蓄值在游戏计算时会自动除以10，这里将数据还原）即可得到正确答案。

(6)在《MHP2》村长任务还未进行到4星之前，猎人想在猫食堂里就餐同时获得防御力和耐力上升的效果，那么他应该点哪两种类型的食材来制作料理？

答案 壳物＋乳制品。“村长任务还未进行到4星之前”这句话的含义在于此阶段猎人可雇佣的猫厨师数最多为3只，如果未能理解则有可能进入查寻的误区。

(7)请写出至少4种以上能加快猎人某方面动作速度的技能。

答案 游戏里能加快猎人某方面动作速度的技能共有如下六个：早食（加快使用入口道具的速度）、高速采取＆剥取（加快采集和剥取的速度）、连射（对弓有作用，加快蓄力速度）、装填速度＋×（加快弩炮装填弹药的速度）、砥石使用高速化（加快角色使用砥石的速度）、搬运达人（加快搬运道具的移动速度）。

(8)猎人完成任务后所获得的任务报酬素材是由“基本报酬素材＋部位破坏报酬素材”共同决定的，如果猎人发动有“激运”技能，那么在一个任务中能取得的基本报酬素材最少为多少个？最多为多少个？

答案 最少为4个、最多为10个。发动有“激运”技能是个幌子，基本报酬由确定道具＋随机抽选道具组成，其中确定道具的数量为4个，也就是报酬的下限。随机抽选道具按照几率可重复进行6次判定，因此它的数量在0～6个之间。综合起来基本报酬为（4+0）～（4+6）个。而“激运”的作用仅仅是影响重复抽选的几率。

(9)在《MHP2》里，假设一位发动有“剥ぎ取り名人”（剥取名人）的猎人正在对银火龙的尾巴进行剥取工作，那么请问其连续挖到两颗火龙红玉的概率为多少？

答案 25/10000（或1/400）。从银火龙尾巴上获取“火龙红玉”的概率为5/100，这是一个独立事件，那么根据“概率论”的知识，两次独立事件同时发生的概率为其分别概率相乘，因此最终答案为5/100乘以5/100=25/10000。

(10)请写出下图中女猎人手里使用的武器的具体名称。

答案 片手剑“豪剣アグニ（豪剑呋陀）”。



新闻角

银河铁道物语 WEB 主题空间登场

著名 SF 漫画家松本零笔下的那些奇思妙想世界现已以 3D 幻想空间形式登陆互联网。顾名思义，这个主题空间便是以松本的名作《银河铁道物语》为原型制作的。有兴趣的朋友可以登陆以下网址体验：

http://www.splume.com



讲述少年少女们的青春期困惑《秘密花蕾》正式 OVA 化

主人公立花蕾是小学5年级的学生，因为妈妈怀了小宝宝而满是困惑地去找漂亮的转学生沙耶商量，与此同时，她的好友丽爱和八重似乎也有了无法直言的烦恼。大家都要经历青春期，成长究竟为何物？



●短消息

★《天空之城》美术设计稿日前以 600 万高价拍出。

★日本再爆杀人事件，矛头再指《寒蝉》。

★团长新作小说《凉宫春日的惊愕》将在 2 月预订出刊。

★国内最大动漫产业项目落户无锡鹅湖之畔。

影漫空间

新番鉴定馆

徘徊在人性的最边缘
——《死后文》

故事简介

町屋翔太是个正在读高中的十六岁少年，性格开朗直率的他的兴趣爱好是制作可以升上天空的火箭。在翔太制作火箭的废弃大楼屋顶，翔太邂逅了一位和自己同年的少女。这位名叫绫濑明日奈的女孩外表看起来乖巧可爱，翔太渐渐迷恋上了她。可是当他终于鼓起勇气准备告白的时候，明日奈却接到警察打来的电话，通知她已经发现了其失踪多日的父亲的尸体……

送走明日奈的翔太再次回到楼顶的时候，一个穿着旧式邮政工作服的面无表情的少女文伽和一柄奇怪的会说话的手杖出现在了他的小屋里：“你是绫濑明日奈的恋人吗？这里有她父亲投寄给你的死后文。”



然而翔太并没有和明日奈确立恋人关系，自然也无权接收这封死者的来信。当文伽因为没有收件人而准备离开的时候，翔太叫住了她们：“这封信我来接收！我要成为明日奈的恋人，这样总没问题了吧！”

翔太决定当火箭发射成功后对明日奈表白。可是，就在火箭准备发射的那一天，卡娜卡将绫濑父亲的死后文单独留在了房间里，等文伽发觉赶回去的时候，翔太已经提前看了这封他还没有资格看的信……

这封死后文里究竟写了什么，让翔太如此愤怒惶恐呢……

看点台

根据动画开播之前的情报来看，《死后文》似乎是一部描写“淡淡的哀愁，暖暖的感动”、“虽然是以生死为题材却能起到治愈作用”的动画作品，加之女主角送信人文伽和手杖卡娜卡的工作拍档组合听起来很像另一部治愈系轻小说《死神的歌谣》中死神百百和黑猫丹尼尔（后者也曾改编过动画），令人不由得先入为主地认为《死后文》也应该是同类型的作品。但从第一话的后半段开始就频频有令人大跌眼镜的场面出现，而这些场面是绝对与“治愈系”这三个字沾不上边的……也正是因此，《死后文》才成为1月新番当中特立独行的一部动画，如果你已经厌倦了无聊的卖萌动画或是打打杀杀的科幻动画，那么《死后文》这部现实得近乎残酷的作品也许将是一个不错的选择。



CAST

文伽：植田佳奈
卡娜卡：松冈由贵
町屋翔太：代永翼
绫濑明日奈：仙台エリ

STAFF

原作：汤泽友楼
监督：佐藤龙雄
副监督：樱美かつし
剧本构成：大河内一楼
角色原案：黑星红白
动画制作：J.C.STAFF
角色设定：川上哲也



角色资料



文伽（CV：植田佳奈）：将死者最后想说的话以“死后文”的形式传达给生者的送信人。虽然看起来是一副无口无表情的冷漠样子，实际上却是个内心温柔的女孩子。



町屋翔太（CV：代永翼）：沉迷于“制作能飞上天空的火箭”梦想中的16岁少年。在废弃的大楼屋顶偶遇了绫濑明日奈，并深深的爱上了这位少女。可是胆小的翔太一直缺乏向明日奈告白的勇气，当他终于在文伽和卡娜卡的鼓励下决定鼓起勇气告白时，却不得不面对一个悲惨的结局……



绫濑明日奈（CV：仙台エリ）：稍稍有些成熟气息的少女，自称是某高中的学生会会长，家里有一个妹妹。与翔太在废弃大楼的屋顶相遇，坚信着翔太的火箭一定可以升上天空，两人保持着朋友以上恋人未满的微妙关系。

热点解析

Galgame动画化热潮

纵观近期新番，许多著名的Galgame都纷纷动画化，如《真实之泪》、《H2O》以及热播中的《DCII》、《Clannad》等等，到底这些游戏的改编意义和素质如何呢？让我们开始本辑的热点解析吧。

关键词：原创

大部分Galgame改编成动画后都会加入自己原创的情节，一是因为剧情整体性的需要，二是为了让熟悉原作的观众能够体会到不一样的感觉。不过像新番《真实之泪》这样完全脱离原作人设、剧本而纯粹原创的动画还不多见。到底这种做法会起到一个什么效果，目前还无法得知。

关键词：优势＆缺陷

将Galgame改编成游戏有许多优势，其一是人设、声优、剧本都已经有了现成的参考，甚至某种程度上来说比从漫画改编更加容易、便捷。比如《School Days》原本游戏就是一部互动动画，许多TV版中的镜头运用都与原作一模一样。其二是可以吸引一大批原本忠实的粉丝来追捧。不过这样做也有很多诟病，最大的缺陷就是那些拥有庞大分支路线的Galgame，如《Clannad》。单凭一部单线的TV，无法将原作中的所有内容都再现出来。

关键词：擦边球

由于大部分Galgame都会加入一些成人向的CG或情节，改编成TV后自然不能将它们保留，不过打打擦边球倒是可以的。比如新番《H2O》以及《School Days》中就保留了部分原作中无关痛痒的擦边情节。这样的做法还是为了吸引部分男同志的鼻血吧。

米饼教室

栏目主持：米饼



最近听说许多读者要求我们"米饼教室"栏目加页，米格和软饼干听了自然感到高兴，可毕竟《掌机王SP》的页码有限，而作为固定栏目，"米饼教室"所占的篇幅也不能太多，所以我们只能在尽力保证栏目质量的同时，不定期增加栏目的页数，尽全力为大家介绍有关PSP使用的更多基础教程。

第一课 多盘合并模拟游戏实现原理

米格：春节大家都在玩什么游戏呢？

软饼干：本饼干也没顾上追什么新作，百忙之中用小P复习了一下PS版《寄生前夜》，这游戏的素质果然没话说，现在玩起来还是那么让人激动。(>_<)

宇轩：用小P通关了吗？怎么我上次玩到第一张盘结束时就不能更换光盘了啊！ (l_l)

软饼干：真是个火星人，自从有了3.71 M33-4，这个问题就早已经解决啦！之前不是米格就做过介绍了吗？新的PSP固件已经加入了多盘合并PS模拟功能啊！ (—o—)

宇轩：难道真的是我火星了？米大，快来救救宇轩吧！

米格：那就听我先来介绍一下多盘模拟技术的一些知识吧。(^_^)

自Sony推出PSP 3.71官方固件起，PSP的PS模拟器就加入了"更换光碟"的功能，这项功能的推出正是为了解决那些以多张光盘为游戏载体的PS游戏模拟时出现的无法更换光盘的问题。由于CD-ROM光盘容量有限，许多末期的PS大作都采用了2张甚至5张光盘来承载庞大的游戏数据，而在游戏过程中就需要更换光盘。这些多盘游戏中的一部分游戏采用了换盘前存档、换盘后直接读取上一张游戏结束存档的方式，例如《最终幻想IX》。对于这一类游戏，我们使用PSP模拟时，只需要将几张光盘分别采用单盘模拟转换软件转换成相同存档ID的模拟游戏即可（即格式为SLPM86500的游戏ID在几张光盘转换过程中都设定为相同的），这样在第一张盘的模拟游戏结束时的存档，就可以退出当前光盘的PS模拟游戏，在拷贝了第二张光盘的模拟游戏并运行后，直接读取进度继续游戏。而还有一部分PS多盘游戏却没有采用结束前存档的方式继续游戏，它们在第一张游戏结束后会直接提示玩家更换第二张光盘，这时玩家只要不关闭PS主机，打开光驱盖更换光盘后，就能继续游戏。对于这类游戏，采用之前固件提供的PS模拟功能就无法继续游戏了，只能通过3.71官方固件提供的全新PS模拟器，选择"更换光盘"来继续游戏。而这里"更换光盘"实际上是将多张光盘压缩在了同一个EBOOT.PBP的模拟游戏中，点击"更换光盘"则是在选择模拟游戏中压缩的不同光盘镜像所对应的部分，从而实现不需要退出当前启动的模拟游戏就能更换光盘。显然，我们想要使用这项功能，首先就需要制作多盘合并的模拟游戏，了解了这些原理，接下来我们就来为大家推荐一款多盘模拟游戏制作软件。

第二课 多盘合并模拟游戏实现原理

米格：在之前我们为大家介绍过一款单盘游戏转换软件，大家还记得这款软件的名称吗？

软饼干：好像是叫做Pop CN吧！

米格：(—_—|||)你怎么不说叫中文流行乐啊……

宇轩：是叫做POPSConv吧！难道这款软件也能制作多盘模拟游戏？

米格：我只是考考大家而已……今天要介绍的是另一款软件，名字就叫做RS-GUI PopStationMD。PopStationMD是Dark_Alex破解了多盘合并模拟游戏后推出的模拟游戏转换软件，能够将多盘PS镜像转换成单一的、支持固件中PS模拟器"更换光盘"功能的模拟游戏，而由于Dark_Alex制作的软件采用全指令操作，对于普通玩家来讲使用起来就不怎么方便了。而我们今天介绍的这款软件则是针对PopStationMD推出的GUI软件（即图形化操作前端软件），直观的界面加上鼠标简单操作，多盘合并模拟游戏制作起来可就方便多啦。而且它的最新版本还能自制模拟游戏图标、背景以及攻略电子书，功能非常全面。

宇轩：那还等什么，快点来为我们介绍它的使用方法吧！

RS-GUI PopStationMD

软件名称：RS-GUI PopStationMD
版本：v3.00
平台：Windows XP/Vista
评分：速度4 界面4 操作4

1 这是一款绿色软件，下载后解压缩，直接双击RS-GUI PopStationMD.exe主程序即可。如果程序无法启动，则说明你的电脑没有安装微软的"NET Frameworks 2.0"，网上下载并安装后即可正常使用RS-GUI PopStationMD了。



2 弹出程序主界面后，我们首先需要根据我们需要制作的游戏光盘数量来设定程序，点击顶部菜单的"Settings"→"Numbers of CDs"，在弹出菜单中选择光盘数目，这里我们以转换《最终幻想Ⅸ》为例进行介绍，CD数目自然是选择4了。选择好数目后程序会弹出提示，直接确定返回软件主界面，这时顶部5条CD浏览文本框中就有4条变成白色可选了。

3 接下来，我们就可以按照从上到下的顺序依次点击文本框右侧的"Browse"进入文件浏览界面，然后依次选择《最终幻想Ⅸ》的4张光盘镜像，将文件路径添加到4个文本框中。RS-GUI PopStationMD支持ISO、NRG、IMG、BIN以及MDF多种游戏镜像格式，几乎涵盖了网上所有PS镜像文件格式。如果你手头只有PS游戏光盘，那么还可以通过CloneCD、Nero等软件将光盘制作成镜像文件再进行转换。

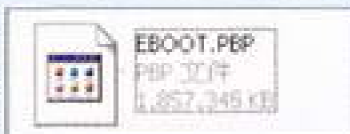


4 下面我们需要为游戏设定一个游戏标题(Game Title)和游戏编号(Game Code)，这个标题会被作为转换后的游戏标题出现在PSP上的游戏信息中，而编号会被作为存档文件夹名称，一旦与别的游戏冲突后可能会出现覆盖存档的问题。其实每个PS游戏都有一个官方制定的标题和编号，RS-GUI PopStationMD虽然不能自动识别光盘镜像的编号，但还是提供了检索功能。点击程序界面中间的"Choose"按钮，就会弹出一个游戏名称检索窗口。在第一行输入游戏名称的部分字母后点左侧"SEARCH"按钮，然后再在下面的搜索结果中找到我们需要的游戏名称后点击鼠标左键，下方红字的"Game Code"文本框中就会显示出这个游戏对应的编号了。多光盘游戏我们一般选择第一张光盘来作为游戏信息，这里我们选择"Final Fantasy IX [NTSC-J] [Disc1of4]"。之后点击右下角"OK"按钮即可将游戏标题和编号自动添加到主程序对应文本框中。如果搜索列表中没有自己需要的游戏，点击下方"RELOAD LIST"后可重新输入关键字进行搜索。

5 添加完标题和编号，接下来我们需要分别设定4张镜像转换时的压缩级别。对于记忆棒容量有限的玩家，当然是选择最高等级"9"了，不过压缩比过大可能会造成游戏读取过慢或转换失败等问题，一般设置为5左右即可，但在多盘镜像转换时是无法设定为不压缩的，最少也要设定压缩等级为1。

6 最后我们还需要设定转换后PS模拟游戏的输出路径。点击"Output Directory"下方的"Browse"按钮，在弹出的文件浏览窗口中选择一个文件夹后确定，再点击程序主界面大大的"MAKE"按钮就能开始转换过程了，而点击"CLOSE"按钮则会退出程序。执行"MAKE"后程序会自动弹出PopStationMD转换软件，根据我们的设定自动生成转换指令并运行，接下来就只要等着指令界面转换过程完成后按下任意键返回主程序即可。

7 转换过程完成后，将输出文件夹中生成的EBOOT.PBP复制到记忆棒PSP\GAME目录下创建的子文件夹中，就可以在PSP上运行游戏了。



8 除了转换多盘镜像外，程序还提供了单盘镜像转换功能。只要在选择CD数目时设定为1，程序就会自动切换为单盘转换软件PopStation转换游戏镜像。



9 软件还提供了模拟游戏美化以及攻略电子书制作两大功能，在程序下方点击Extras就能进入模拟游戏美化选项页，这里各种素材添加方法与之前介绍PopsConv相同。而点击界面中间的"Full Preview"按钮，还将弹出一个PSP界面让大家观赏美化后的游戏预览效果，用鼠标左键点击PSP主机图案上的"START"按钮就能退出预览模式。



10 点击程序下方的"DocMaker"会进入攻略电子书制作界面，我们可以添加图片、文本来制作攻略电子书，不过这款软件在添加TXT文本时无法支持中文的转换，推荐大家还是使用PopsConv来制作攻略电子书。



TIPS 为什么我在使用这款软件时无法进行转换？

如果你使用这款软件无法转换游戏，那么有可能是以下两个原因造成的。第一，可能是你在文件路径中使用了中文，这款软件对中文的兼容性很差，另外罗马字母等字符出现在文件路径中时也无法完成转换，推荐大家在转换前一定将镜像文件、输出路径都创建得简单一些，最好就在根目录下以英文创建，镜像文件名称同样要简洁。第二，可能是你下载的软件中没有整合cygwin1.dll、cygz.dll这两个重要文件，上网下载后将其放入软件的DATA目录下即可。

掌门人

主持：马修
插图：小七









每年年初的节日很多，不知大家过得怎么样，春节和家人团圆了吗？2月14日过的是情人节还是圣战日？还有"掌门人"完稿时尚未到来的元宵节……当看到这辑《掌机王SP》时，很多学生朋友差不多都已经开学了吧？以饱满的精神迎接新学期吧。在这里，马修祝各位学生朋友吃好睡好，学好玩好，让自己的2008年过得更充实。

新年愿望

不知道众小编在新的一年有什么新年愿望，我的新年愿望是购入PS3、Wii和Xbox 360，虽然现在陪伴在我身边的只有PSP和iDSL两大掌机。为了实现这个愿望，我找了一份在麦当劳的兼职工作，每个星期的周六、周日都没有休息时间。有时会抱怨一下，但是想到PS3和Wii在向我招手，我就一咬牙挺过去了。希望各位小编和各位掌机玩家能通过自己的努力实现自己的新年愿望吧。

广东 刘嘉泳





雷伊：不错不错，又是一位为了实现愿望而努力的好同学。雷伊在2008年最大的心愿是希望家人和朋友们身体健康，毕竟身体是为梦想打拼的基础嘛。另外，如果能在奥运期间购入一台大彩电来看奥运那是最好不过的了，不过这个愿望实现起来的难度有些高啊……



马修：人果然很难满足啊，已经是双机制霸的刘嘉泳同学，还有全机种制霸的目标。有目标固然好，不过马修先提醒你，全机收入手了，面临最大的问题就不再是没机器玩好游戏，而是如何在一堆大作中取舍，以及游戏和做其他事情之间的时间及精力上的安排。有了心理准备后，就继续努力，争取早日实现自己的愿望吧。

小编寄语的边框

“小编寄语”栏目居然给琉璃加上了不同的颜色，莫非是为了向读者强调“胧月是男性”呢？随即便想到一个笑话。

“胧月姐姐……”经常收到此类信件的胧月颇为苦恼，自己明明是个宅男，却不得不多次反复在书上强调自己的性别，实在无奈。某日突发奇想，让美编在“小编寄语”栏目中给男女小编的寄语加上不同的边框颜色。看着一片蓝色中仅凸显出琉璃一处粉红色，胧月不禁颇为自豪。岂料不久便收到读者来信一封：“你们把胧月姐姐寄语的边框颜色弄错啦。”

宁波 陈思雨



马修：不得不承认，群众的眼睛确实是雪亮的……作为栏目主持人的本人都没发现。刚刚问过负责的美编，果然是如你所说。



软饼干：在很久很久以前，有一个故事，故事的男主角叫胧月，他背负着一个悲剧性的误会，更悲剧性的是，这个误会仍在延续着……



胧月：没什么可悲的，没事，早习惯了。



小编故事之2月14日

2月14日，对于有情人的人来说是情人节，但对于广大单身人士来说却是圣战日。马修在2月14日这天问宇轩：“今天你是过情人节，还是过圣战日？”宇轩很爽快地答道：“打《鬼泣4》。”众人大囧。又有人反问马修：“那你是过情人节，还是过圣战日？”马修沮丧道：“加班……”

各位小编好啊，我第一次给《掌机王SP》写信，希望能够接纳我这位新FANS。我一直是看《UCG》的，但今天看了《掌机王》后，才发觉这两本书都很不错，所以，我下定决心，这两本书一本都不能少。我没有掌机，有时候只能借朋友的PSP玩玩，所以我非常想拥有一台自己的掌机，因为掌上的游戏玩起来别有一番风味。我最喜欢的掌机游戏是《危机之源 最终幻想Ⅶ》，里面的剧情真的让我感动了，我希望能有更多的游戏令我感动。第一次接触《掌机王SP》，感慨并不多，当然，我会继续支持《掌机王SP》、支持各位小编的。

四川 胡翔瑜



马修：热烈欢迎胡翔瑜朋友加入《掌机王SP》读者行列。如你所说，用掌机玩游戏，确实和坐在电视前、电脑前玩有截然不同的感觉。哪怕是同一款游戏……

NDS一去兮



买NDS三个月之后我猛然发现：假如没有SP和NDS的日子应该怎么过（堂弟借走NDS两天有感）？我“诅咒”那位写《借机》文章的仁兄，同样也“诅咒”是哪位小编登的。看了那篇文章后的两天，我的机器就被堂弟“征”到学校去了，害得我整天祈祷NDS的平安归来。

深圳　李行





宇轩： 我比较好奇的是李读者的第一句话中提到的“SP”到底是指我们这本书还是GBA SP？



羽纹： 我揭发，那文章是马修选择刊登的。不过话说回来，看了那篇文章，李读者应该具备一些防借机的知识了，咋就这么轻松地就被老弟“骗”走了呢？

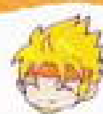


马修： 其实，我的NDSL也早被“征”去了。

玩家和代沟

哈哈！刚入手了《斩鸡王爱死屁》79辑，就打开小编寄语来看，看了之后就知道各位前一段时间是怎么过的，原来各位小编在“生蛋节”也过得那么精彩，好羡慕啊！可怜我那天只能乖乖在教室上晚修，整个教室超空，76%的人都去逛街、约会去了，只有我和少数同学坚守着教室这“最后一道防线”，在书堆里“吊头发刺屁股”，好凄凉啊。最近刚入手小P一台，呵呵，我成了本班第一位也是惟一一位双掌机制霸的人。不过我同桌好像对我棒子里的大作《CCFF Ⅶ》、《激·战国无双》兴趣不大，他反而喜欢《啪嗒砰》等一类小品级的游戏，我终于体会到了“天下玩友有代沟”这句话……

广东　沙文志



雷伊： 这封信看起来被积压得有段时间了，放出来透透气吧。这封信又让我想起圣诞节赶攻略的情景了。



马修： 时间过得还真快，圣诞节入手了PSP-2000，这个春节应该玩得很尽兴吧。



胧月： “天下玩友有代沟”……应该是指老玩家和新玩家在游戏理念上的分歧吧？你和你同桌不过喜欢的游戏类型不同。至于代沟，我不相信你们之间会有。

又发现了和宇轩的共同点——喜欢Tony神的作品。以后就把大神的美图贴满美图秀吧！嘿嘿嘿，我知道会有很多的阻力，但一定要坚持啊，加油！

大石桥市　于宸



宇轩： 其实来自于其他编辑的阻力不大，但我经常自己有所顾虑呢。

PGKING FIGHTER

盲先知PS的一张图片，众小编客串了经典的《12人街霸》，各位还记得原来位置上的角色吗？



女玩家的烦恼

你们好，这是我第一次寄信哦！怀着激动的心情写下这些字时，心中却还有一丝烦恼。那是因为我们班玩掌机游戏的人好少啊，而且都是男孩子。为什么没有一个女孩子玩掌机游戏呢？（注：我是女的）她们很喜欢讨论中国的、韩国的一些明星，时常会把明星的照片拿给我看，只可惜我对那些明星完全免疫。

记得和一帮女同学去书城的时候，刚好迎来了《掌机王SP》的新一辑，正掏钱出来的时候，旁边的女同学说："唉呀！你怎么看男孩子喜欢看的书籍？"另一个同学说："她这人看的书真有些怪里怪气的。"我当场石化……我该怎样与她们沟通呢？帮帮我吧。

迷茫的 waluntin


马修：不久前正好有个MM来报道，马修我就把你的事对她说了，并征求解决办法，得到的答案是"这是很多女玩家都遇到过的事"……其实我也蛮缺乏这方面经验的，但《新超级马里奥》这种集清新可爱搞笑轻松于一身的游戏，或人物形象拉风、上手容易的《无双》等，都很容易吸引一般不玩游戏的女性的眼球，找机会用这些游戏让她们见识一下吧，比如外出旅游乘车时，就像她们给你看明星照片一样。当然，确实不感兴趣也没办法，毕竟大家都各有喜好。但一定要彼此尊重对方的爱好，而且不要去争论，因为争论是争不出结果的。如果实在觉得孤单，可以在同城就近找同好者。


乌冬："MM首席回应人"又开始回答了……


宇轩："玩家心理咨询站"又开始营业了……


胧月："无双推广委员会"又开始推广宣传了……



今天吃完饭在教室的电脑上打游戏，不幸被老师发现。老师一气之下要改密码，一同学提议用她女儿的生日做密码，老师还真用了。等她走后，我们十来个人聚在一起研究猜密码。经大家讨论分析，老师是在2006年11月到2007年2月之间生的孩子，我们就决定一个日子一个日子地试，就在第八次试20061108时一下子进去了。欢呼中我们又玩起了游戏，不知老师知道了会怎么想。

宁波 王高敏


盲先知：这位同学的经历其实就像是在玩一个AVG啊，在经过系统提示、自己的推理与尝试之后终于解开了谜题。不过要是再被发现的话，新谜题的答案很可能就是"无解"了。


宇轩：把这段文字给你老师看，并问问你的老师的感想，你就知道她知道了会怎么想了。


马修：我忽然觉得盲先知在这方面挺在行的……


雷伊：还好你们老师女儿的生日不是2007年2月……

上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/)，在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

好吧。我知道我有点偏激，我感觉《掌机王SP》有点幼稚，还有很多优秀游戏的功略都不做，像《强力追击2》啦，《大众高尔夫2》啦……

小手冰冰凉。

马修： 幼稚……大概是小编们考虑到读者最普遍年龄层问题，所以在放暴露或暴力的内容时有限制吧，希望这位朋友能说得详细一些哦。至于优秀游戏攻略，原因也是因为同期优秀作品太多不得不进行选择的缘故。不过放心，以后我们会让我们的攻略尽可能地面向各种类型爱好的读者。

把抽奖的人记下来吧，连续1000次的就送个主机吧。还有，把那个索引改回来吧，竖的好，方便。

马修殿

马修： 连续1000次的话，最少需要我们出到1000辑……还很遥远呐。索引嘛，刚改时我看着也觉得不习惯，不过等几辑看看，也许习惯了就好了。

希望PSP和NDS攻略和游戏介绍多点，《掌机王》嘛要的就是这些，删掉点与掌机无关的内容。

小丈夫

马修： 其实，《掌机王SP》并非是掌机攻略专门志，属于掌机为主体的综合性读物，不过既然有读者朋友们提出意见，那我们还要在内容的比重上再考虑下。

希望继续以前的“火纹大陆”专页。

198771

马修： 因为《超级大战争 毁灭日》推出，下辑就将有战略游戏有了专页；NDS的《火纹》推出后，没有特殊意外，《火纹》的专页也应该重出江湖。

1.要继续用MM做封面，让变色猪一辈子给贵刊画封面；2.在下深圳读者，希望得到编辑部电话和地址。

烧猪肉

马修： 没问题，关于MM封面的争议虽然不少，但赞成MM封面的还是更多，呵呵。至于电话地址嘛，现在还不是时候，该知道时想不知道都不行。

有美图就OK啦！

紫电

马修： 宇轩，加油吧，读者们很看好你和你的栏目的。

我希望多点宇轩的脑残，当然大家不要学，米饼教室很不错，希望扩大版面。

大河田秀树

马修： 宇轩其实是比大家更会逗乐子，并不真的脑残哦。米饼教室嘛，引用某人的话说，就是“这顿吃得太饱会影响下一顿的食欲”。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69、73～77、80、81、82辑，定价8.80元。《口袋玩家》第1～6辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38.00元。《NDS宝典》，定价28.00元。《洛克人ZERO全系列插画＆设定资料集》，定价28.00元。

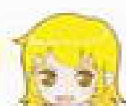
邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

善良的雷伊

我以前挺不喜欢PSP的，但在新版PSP和《CCFF Ⅶ》出了以后我对其的偏见也没那么大了，虽然是这样，但想动摇老任在我心目中的地位仍然不可能的啦。老实说雷伊是个“任饭”让我感到很吃惊，首先从名字和小编形象上他就让人觉得是个很火爆的人，应该更喜欢“车枪球”之类的硬派游戏才对，难道说这就是所谓的在粗犷的外表下有一颗善良的心？

漳州 陶益锋




乌冬：这位同学真是火眼金睛，连雷伊是“任饭”这种一级机密都给你看出来了，平时他在我们面前都会将这个身分隐藏起来的。


胧月：还有，最后一句话让我想起了《美女与野兽》里的男主角……


宇轩：雷伊，连读者们都看出你是任饭啦。


雷伊：其实，这个形象和名字来自于《龙战士》，和车枪球无关的。


马修：雷伊实际是个“大作饭”，另外，陶益锋猜得很对，雷伊很善良。



下辑预告

关注下辑精彩内容



NDS
灵光守护者



NDS
牧场物语
灿烂阳光与同伴们



NDS
世界树迷宫Ⅱ
诸王的圣杯



PSP
无双大蛇



PSP
战神 奥林匹斯之链

最猛烈的大作狂潮来袭
最及时的攻略特快奉上

《掌机王SP》第83辑
3月中旬上市

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

"新年快乐!"宇轩给大家拜年了。虽然可能大家看到本辑《掌机王SP》的时候都已经过了正月十五了，但那句老话说得好，有心拜年不算迟嘛（饼干：我揭发，这句是现编的）。

【界王醒目】

世界最短小说集萃

http://bbs.levelup.cn/showtopic-583430.aspx

楼主：mxtt

1.最短的爱情哲理小说：

"你应该嫁给我啦?""不。"于是他俩又继续幸福地生活在一起。

2.近年来中国最精彩的写实小说，全文八个字：

此地钱多人傻速来。

据说是发自杭州市宝石山下一出租房的汇款单上的简短附言，是该按摩女给家乡妹妹汇款时随手涂鸦的，令无数专业作家汗颜!

3.世界最短科幻小说：

最后一个地球人坐在家里，突然响起了敲门声。

4.世界最短推理小说：

他死了，一定曾经活过。

5.世界最短励志小说：

那只瘸腿的狗终于当上美国总统了!

6.世界最短恐怖小说：

惊醒，身边躺着自己的尸体。

7.世界最短黑帮小说：

穿上马甲，别让人认出来。

8.爱情暴力小说：

题目《别每天纠缠着我要我负责任把孩子生下来然后结婚让你变成你老妈那样的女人》

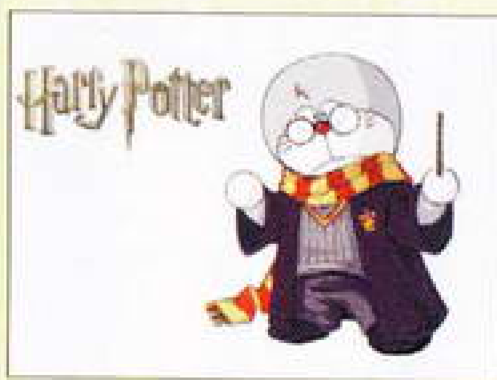
正文："啪。"

无敌多拉A梦 众多版本大鉴赏

http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?topicid=583040

楼主：yt5566213







（完整内容请参看论坛原帖）





热帖推荐

口水啊！史上最全的80~90年代零食

http://bbs.levelup.cn/showtopic-580432.aspx

好多都没吃过，可惜了。

圣战日的怨念 情人节的甜点

http://bbs.levelup.cn/showtopic-583335.aspx

这口福，我要到哪年哪月才能享啊。

超华丽死神便当

http://bbs.levelup.cn/showtopic-582370.aspx

便当文化果然不是盖的，食物果然不只是用来吃的……

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

乌冬的博客——回望

这辑的小编博客轮到乌冬我上阵，因为没有写博客的经验，就胡乱写了篇心情札记，或许某些地方说得有点沉重了，还望大家包涵。

辗转之下，我终于如愿来到了《掌机王SP》任职，对于抱着游戏机大半辈子的自己来说，现在这个是再好不过的选择了，也算是实现了人生当前阶段的目标。不过其实在目标实现之前，自己也经历了许多，现在回想起当时的情况，都还是记忆犹新。

两年前，刚踏出大学校门的我，拿着那张比自己面子还薄的简历就在学校所在的城市四处奔波寻找能为未来打点的工作，早就对"毕业生找工作难"有所耳闻，但因为当时还事不关己，也没太上心，可谁知竟是在这会给自己碰上了。这不能怪谁，想想自己在学校里的时候都干过什么，到现在才体会到书到用时方恨少有什么用。

从小学到大学，读了十几年书了，其实压根就不知道读书是为了什么，就知道读书能成为有用的人，能找到工作，大家都在上学，那自己也得上，结果上了后，还是找不到工作。现在的自己是要证书没证书，要关系没关系，再看看自己身边的朋友或同学，不是小资就是白领，自己就像一个不属于他们世界的人，终日徘徊在他们的领域之外，每次一想到这心里就可真不是滋味。

曾经也有过回家的打算，但是父母在我入学的那天就已经放出话——"不期求以后你能养活我们，你只要能养活自己，我们就很安慰了。"起初还以为是玩笑，可是就目前的状况来看，还真是那么一回事，一个有手有脚的人，连自己的养不活，这讲出去岂不成笑话。如果现在再回去靠父母养，面子上实在放不下，所以当时就下定决心就算饿死也不能回去。后来好在靠着这个执著终于找到第一份工作，虽不是什么高薪奉禄，但养活自己还不成问题。

刚找到第一份工作时的心情都是激动的，入职介绍时讲自己要怎样怎样，达成这样或那样的目标。可没过多久就发现完全不是这么一回事，初入职场的我见到的完全是另外一个世界，这里的人每天起早贪黑，拼了命地工作，没有人关心别人，每个人关心的只有自己的利益，就算遇到不合理的事，也都选择忍气吞声。起初还觉得不可思议，但是渐渐地自己也变得和他们一样，忽视周围的一切，变得麻木不仁，早前许下的豪言壮志也早已抛诸脑后，剩下的就只有对社会和对生活埋怨。那时我时常在想，难道这就是大人的生活？

面对工作压力，我每天下班后的惟一舒缓方法就是玩玩游戏，因为只有在游戏里才能找到属于自己的一片净土，在游戏的世界里没有喧闹，没有烦杂，只需要用手指敲击几个按键，所有烦恼和不快就会像被消灭的敌人一般幻化为烟火随风而去，这也是我至今喜欢游戏的原因之一。

记得从懂事起就开始接触游戏了，那时的初衷很简单，就是为了得到乐趣，一直到现在游戏已经变成我不能失去的兴趣。一次和一位初中同学叙旧，在谈话中聊到他的工作，才知道他现在是一名画师，专门负责给网游公司画插画，记得上学的时候他就很喜欢画画，一有空他就会涂涂画画，他的作业本上和课桌上都是他的涂鸦，他还因此被班主任叫去过训话，但万万没想到现在他竟然将自己的兴趣变成了工作。他的境遇对我很有启发，为何自己就没想过呢？如果能把兴趣变成工作，那不是自己梦寐以求的吗？自己又那么喜欢游戏，或许真的可以从事这方面的工作也不一定。从那时起，我就下定决心要朝着这个方向发展，就算到头来不成功，自己也算尝试过。

在接到《掌机王SP》的试用通知那天，自己并没有考虑太多，毅然递上了原来那份工作的辞呈，回家收拾起了行囊。虽然父母和朋友都很不解，为何我要放弃一份稳定的工作，去接触一份还不了解的工作。对于这一点，因为我始终坚信人生要经过历练才是完整的，只有经历得越多，才能获得越多，才能走好以后的每一步。



热点大家说

81辑热点话题

游戏玩家的春节

春节过去了。除了传统的娱乐庆祝项目，各位游戏玩家想必也有自己过春节的方式，本辑，各位玩家就都来说说春节怎么过的吧。

今年过年没回家……整个春节假都在打游戏中度过的。

1月31日

春节十分空虚地度过，不知道为啥，全然没有了游戏的激情，结果写了好几篇十分凑合的文章发到论坛上，仅此而已。这么多年过去了，这一年是我度过的最空虚的一个春节，以上……

古梓

春风吹，战鼓擂，08游戏冠军谁？2008年大作如云，想必大多数玩家春节期间都在温故旧作期待新作。本人本想过一个远离游戏的“干净”春节，结果天天被女友拉去打电玩。(－ －)

Andriy47

看《掌机王》，看《UCG》，看《模魂志》，玩小N和小P。

亨少

只可惜，保定现在都没到《掌机王SP》，无奈了。

oO李军Oo

在游戏和作业中度过，其他时间基本都在水，感觉这个寒假比较无聊，通关的游戏也很少，唉，荒废了。

都市小乖0

游戏，模型，睡觉……

fqcstc

出去旅游

songkai123

春节在家通了《刺客信条阿尔泰编年史》，看完了《游小说》、《UCG》、《掌机王SP》，还去了柳州首届动漫节参观！

FM01

和群里人祝贺新年后开始新年的WS（猥琐），陪爸爸看春晚，到12点在阳台一起放鞭炮，然后上盟区打《MHP2》

逍遥の鹏鹏

春节盟区斗技场4轰，雪山4轰……都屠杀了。

dyching

我把《FF III》、《FF IV》给完美了。

sd6jp001

春节？那天基本没碰游戏。倒是除夕晚上和老婆一起玩Wii的《全明星大乱斗》以及连《MHP2》。

bobxu

春节么，没有什么，不过学习最近很紧张，可能连评测都没办法写。有时间的时候，一般都会玩玩NDSL，《应援团2》和《太鼓之达人》被我玩烂了。现在还在愁没有好的MUG。

我是晋晋

大年夜和一大家子人去放总计近三百元却连5分钟都没坚持过的烟花爆竹，还被别人家的炮震得耳鸣……

王跃洪

参加聚会，和兄弟姐妹去看电影——《长江七号》，不错。最主要的是买台新小P在家里玩。在这里还是要和大家说声新年好。

贝诺亚

一箱泡面，一箱八宝粥，一桶纯净水，一台破电脑，一台NDSL+八天不出门……

卖女孩的火柴

比起出去玩、走亲戚、去饭店吃饭，我倒更愿意玩玩游戏。感觉春节只不过是给我个玩游戏的理由，一个玩游戏的假期。

zzwang

春节期间重打了《口袋妖怪 珍珠》的一周目，继续打《大战争DS2》，同时准备把《355》的全部人物练满。半个月假过去后，悲哀地发现，三个目标一个都没达成。

马修

本辑热点话题

从PSP到PS2

《战神 奥林匹斯之链》发售在即，而该作将逆移植PS2的相关传闻也非常多。结合以前的《GTA》、《虹吸战士》、《寂静岭 起源》的逆移植，《战神 奥林匹斯之链》也并非没有可能。本辑Lancer专门针对此行为作出评价，各位也就从PSP移植到PS2，来评说一下吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年2月23日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单

《掌机王SP》第80辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



1名 PSP-2000



1名 NDSL主机

中山市	袁志江
启东市	张雨雷

一等奖



3名 MD Max掌机



3名 FC3000掌机

江门市	陈玉翠
重庆市	程盼
福州市	柳垂松
哈尔滨市	孟知行
深圳市	余敏静
杭州市	张舒泳

二等奖



11名 NDS烧录卡

福州市	陈宏伟
苏州市	董浩
西安市	贺飞宇
广州市	雷艳林
内江市	凌萍
柳州市	廖嘉培
上海市	荣志明
淮南市	宋炳武
信宜市	吴贤森
大理市	张宏浩
宁波市	张少杰

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

桂平市	陈俊霖
上海市	高海博
三明市	郭景华
启东市	季胜杰
大连市	刘耀庭
汕头市	郑泽逵

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

无论你是想找到能够联机作战的战友，还是想找可以交流分享游戏乐趣的同伴，都快来参与我们的“交流空间”栏目吧。请参照下面的格式填写好自己的基本资料，并用Email发至pgking@263.net、或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，结交更多掌机玩家。

巫汶瑾

性别：女
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《VDrum》
地址：重庆市沙区扬公桥阳光水城一期五幢一单元17-3　邮编：400000
Email：cqwwj0924@126.com　QQ：22279872
想说的话：我可是学架子鼓的哈！

黎家豪　昵称：Oh Yeah

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《逆转裁判》等
QQ：358659475
想说的话：江门的天下聚会，快来啊……

金春雨

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》
地址：河北省唐山市迁西县第一中学高一三班
邮编：165000
QQ：396623452　电话：13582589923
想说的话：希望能交到更多的朋友。

王军　昵称：孤单爱

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：好玩开心的游戏
地址：广西省全州县全州高中06级6班
邮编：541500
QQ：406683124
想说的话：所有在努力奋斗的朋友们，愿游戏让我们快乐。

钟海　昵称：酷侠

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《塞尔达》、
地址：广西省北海市海城区珠海外街28号1幢二单元204房　邮编：536000
Email：zhonghai1992@21cn.com　QQ：236683828
想说的话：如遇到困难，请找我帮忙！帮你解决攻关及技术问题，体验快乐掌机生活！

刘精　昵称：天之旋律

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《Bleach DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌》
地址：吉林省长春市朝阳区清华路医大宿舍5门702室
邮编：130021
QQ：543267129　电话：15844066228
想说的话：喜欢《Bleach》的朋友们就加我吧！

郑天荣　昵称：真·红莲ZERO

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《召唤之夜》等
地址：福建省莆田市河滨东路86号
邮编：351100
想说的话：我的目标是成为掌机达人！

宋烨航

性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDS、GB
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》、《马里奥赛车》等等
地址：浙江省临安市临安中学309班
邮编：311300
QQ：838506729
想说的话：我无语。



王拓　昵称：Aday

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP（坏）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《逆转裁判》、《FFTA2》、《应援团》
地址：黑龙江省大庆市二十二中高二（一）班
邮编：163000
QQ：346266173　电话：13936943966
想说的话：PSP碎了，我的心也碎了，还要重新攒钱，哭……

潘攀　昵称：熊猫

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：好玩的都喜欢
地址：北京市丰台区大红门南顶小区10—4—101
邮编：100075
QQ：346353248
想说的话：想不出来，问大家好吧！

梁春强　昵称：彩虹边的雨云

性别：男　年龄：21
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》等
电话：13536082275
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

范翔

性别：男
拥有掌机：NDS、PSP都丢了
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：湖南省长沙市望月湖3片8栋303
邮编：410006
QQ：269749363
想说的话：没掌机玩了，完全尴尬了。

邹明洋　昵称：洋洋

性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《超级大战争》
地址：广州市南方医科大学新公寓楼2338舍
邮编：510515
QQ：455973092
想说的话：貌似再过半年就要进入社会了，我不要离开游戏啊！

李子健　昵称：飞跑小子

性别：男　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《超级大战争》、《马里奥赛车》、《瓦里奥制造》
地址：河北省唐山市路北区红星楼54—1—502
邮编：063000
QQ：591480978
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，也祝其他朋友天天开心！

吕琰

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、GBM、NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》等等
地址：北京市通州区理店44号
邮编：101100
QQ：459479169　电话：15810090972
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

高峰　昵称：板砖

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、“《机战》系列”
地址：河北省唐山市第二中学高三（2）班
邮编：063000
QQ：840435930
想说的话：希望所有玩家欢聚一堂，大家Happy。

梁锐煊　昵称：蕉下客

性别：男
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》等
地址：广东省中山市永宁宜男村三塘街七巷6号
邮编：528415
QQ：709208205
想说的话：朋友们新年快乐！

陈健　昵称：马强

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GB、NDSL
喜欢的游戏：“《洛克人》系列”、《口袋妖怪》、《塞尔达》
地址：广东省肇庆市六中高三6班　邮编：526040
想说的话：祝小编们在2008年身体健康，工作顺利，贵刊越办越好。



大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于"PSP按键自动上锁"、"PSP识别文件名称"、"NDS播放音频软件"等技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台

FAQ电台 Hello，Everybody！今天是春节后第一次电台播报，饼干想知道各位玩家读者有没有在春节期间痛快地玩游戏呢？如果老游戏还没通关的话可要抓紧拉，因为最近又将迎来新年后第一次大作潮，其中就包括有《怪物猎人P 2G》、《战神》、《无双大蛇》、《基连的野望》、《牧场物语》、《世界树迷宫2》以及《超级大战争2》，面对这么多新作，你们做好心理准备了吗？嘿嘿，让我们来看问题把吧。

饼干唱罢，那现在让小米我来说几句，恐怕不少玩友们又一次陷入到开学的恐慌中。记得米格还是学生的时候，开学的前两天总是忍不住将游戏都拿出来筛选一遍，看看这最宝贵的两天时间应该献给哪一款游戏，结果仅有的两天却在安装、卸载、抉择中蹉跎度过，到最后也没能静下心来玩个过瘾。下面还是来看看今天玩友们带来的问题吧。来自淮南市的玩友许克来信询问，说自己的PSP-1000经常出现按键自动上锁的情况，可是自己的Hold开关明明没有开启，这种情况不仅在XMB下，就连在游戏中也会发生，经常导致自己连击中断。经米格判断，出现这种问题的最大可能就是开关损坏这类硬件问题，而由自制固件或其他软件引起的可能性比较小。Hold开关与电源开关设计在一起，拆开主机后我们能看到右侧有一个开关电路，PSP无故Hold很有可能是这里的开关因为频繁拨动出现了问题。可以检测一下这里开关的状况，如有问题，更换开关部件即可解决。

最近玩家们反映最多的PSP问题，可能就是升级3.80、3.90 M33自制固件后无法启动原先3.71 M33能够运行的ISO游戏了。而关于这个问题，其实我们在之前也有介绍过，自3.80 M33开始，由于采用的记忆棒读取模块的变化，导致自制固件无法使用中文文件名的ISO游戏，你可以将ISO名称更改为英文从而解决这一问题。记忆棒读取模块变更引起的问题还不仅是这一些，许多自制软件的文件浏览界面也无法识别到中文文件名命名的文件，甚至用中文文件名命名的文件还有可能无法启动。在这里米格也提醒各位，使用PSP时尽量采用英文来命名文件，否则出现一些莫名其妙的问题时常会让人半天摸不着头脑。

有不少读者来信询问，有没有一款自制软件能够让NDS播放WMA格式音频。米格也找了不少软件都没有找到一款能够直接播放WMA格式音频的。不过如果玩家们手头有WMA格式的音乐，其实还是有别的途径来解决播放问题的，那就是转换格式。我们可以将WMA格式的音频文件转换成MP3格式，转换后就可以在NDS上使用MoonShell等工具软件播放了。推荐使用的转换工具有WMA MP3 Converter，还有许多国产音频转换软件也非常好用。

FAQ电台 NDS游戏打不过BOSS怎么办？没关系，有金手指就能轻松搞定。《NDS烧录卡金手指使用综合教程》教你如何在烧录卡上使用金手指代码，各烧录卡金手指使用教程火热连载中！

接着来看浙江玩家李松的问题："各位编辑大家好！小弟最近用"神卡"在KAI上联《MHP2》的时候遇到了一点小问题。由于之前更换了操作系统，现在的VISTA基本设置都和以前的XP不一样。虽然KAI方面显示有接收到PSP的信号，不过进入集会所后却看不到其他猎人，这是怎么回事呢，希望小编们帮忙解答一下。"这里有两点李读者可以去确认一下：一是进入的集会所房间是否与其他猎人保持一致；第二就是驱动必须装VISTA认证的，现在神卡有"for VISTA"的驱动，可在网上通过搜索引擎找到。



下面是读者张亚向我们来信询问："大家好哇！这里我想问几个关于《MHP2》的问题。1.轰龙的弱点属性是什么？2.用什么武器可以轻松搞定它？3.强走药和强走药G分别怎么合？可能这些问题对于老手们来说很弱智，但由于无人解答且急需答复，麻烦小编啦！"张亚玩友不用这么说，这个栏目就是为了方便读者而开的，任何问题我们都会尽可能地为大家解答。1.轰龙的弱点属性分别是雷属性和龙属性。2.没有什么武器可以说能够轻松搞定轰龙，最重要的还是玩家自身技术的提高，选择一个顺手的武器好好磨练技术吧！3.强走药靠半生肉和增强剂来调和，强走药G是靠烤熟的肉和狂走浸出物来调和。增强剂的合成方法是苦虫+蜂蜜，狂走浸出物要从毒怪鸟身上取得。



继降级程序、自制固件、神奇电池后DA推出的第四款震撼PSP工具软件出炉——时间机器，它能让你的新版PSP回归1.50时代，详细使用方法请参看本辑《掌机王SP》相关文章。

上海玩家王东明来信询问："最近一直在玩天幻汉化的《最终幻想IX》，遇到个问题。Disc2时在限定时间内跑到地下室救公主那段，由于走错路，无意中发现图书馆有一本书可以挑战，但我全员打它都只有几滴血。由于时间紧迫，我就读档直接重来了。请问那个是隐藏BOSS吗？打败它有什么奖励吗？这之后还可以挑战么？"没错，这位同学遇到的书怪的确是《FF9》的四大隐藏BOSS之一。它的HP有21997，而且在普通的书本状态下，物防和魔防都是255。在游戏的初期，如果只是使用魔法或物理攻击的话根本伤害不了它。从它身上可以偷到恶魔之铠、银餐叉、圣灵药和以太，但成功率极低。不过对付它也是有诀窍可循的，只要对它的书本状态造成伤害，书本就会打开，打开的页数等于对它的伤害值累计（伤害值大于200时重新计算）。当伤害值在150至200之间时，书怪就会露出第二形态的本体。本体状态下，BOSS只会使用中毒这一种攻击方式，全员都防毒（或全员反射）的话就等于任你宰割了。如果不使用物理攻击而只以魔法（推荐火魔法）进行攻击的话，这个状态可以一直持续5回合，纯粹是考验玩家计算能力了。挑战它的机会只有两次，第一次就是你所说的Disc2救公主的时候，第二次则是在Disc3亚里山德城即将崩溃的时候。





接着来看泉州王化乐读者的问题："最近正在玩PSP上的《啪嗒嘭》，有个地方卡住了怎么也过不去。在第一个狩猎场景里，有个奇怪的柱子，上面画着三角和圆圈的符号，这里是怎么回事啊？"其实你这个问题很简单，这里就是要按平时输入指令的节奏来演奏"△○△○"，反复数次之后就能获得打开新区域的道具。



名叫Zooro Zx的玩家询问FAQ电台："《钻石》中黄蓝"圣菇"的可行性抓法。本人曾多次将其打到血红，但是很无奈呀！除了大师球以外的任何球都试了，都抓不住，难道说捉这种东西也需要幸运值吗？"《口袋妖怪》没有幸运值一说，但有捕获率的设定，从你的叙述看，除了打红血，你还没有给精灵施加异常状态，效果最好的是冰冻，但发生几率不稳定，因此还是用催眠吧。准备30个究级球，带上有催眠技能的精灵，把它打到血红并让其进入睡眠状态，一般来说扔出十多个究级球就可以成功收到。如果在晚上捕捉，还可以使用夜晚有捕捉率修正的黑暗球，成功捕获的几率会更大。





最后来看下harry23zenst玩家的邮件提问："在下玩《口袋妖怪 珍珠·钻石》多日，存在些许疑问，还请小编们能在百忙中抽空解答。1.《珍珠·钻石》里护身金币要怎么取得？2.怎样可获得玛娜菲的蛋？3.未知图腾（アンノーン）上哪找？"1.这位读者所说的应该是获得两倍金钱的おまもりこばん，只要带精灵去ヨスガシティ散步，进入广场右上左边洞里调查就可获得。2.必须要通过与《口袋妖怪 突击队》联动才能获得。3.アンノーン在ズイタウン镇右侧遗迹里就有。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台新一年的播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语



◆用了4年多的N-Gage在大年三十的早上突然屏幕坏掉（不知道是不是被家乡寒冷的天气冻坏的），屏幕中央一个恐怖的裂纹，显示的文字全部若隐若现（还好能看见一些）……于是在整个春节期间，我就在连蒙带猜的状态下收到数百条祝福短信并回复数百条各种短信，真难为了自己，也难为了这台N-Gage。这台曾被我摔过数次仍然完好，并偶尔让我充满罪恶地想着"它怎么就是不坏、就是不被偷，也好让我换个手机"的皮实家伙，现在终于表现出了"力不从心"的颓势了，不过我还是对它说：我会把你修好的。

◆接上条，当得知换一个NG屏幕需要两三百元时，我终于动摇了（其实早已动摇），毅然入手了N73（虽然号称"街机"，但我还是很喜欢）。至于NG，您老就安息吧（罪恶啊）。

LIKY

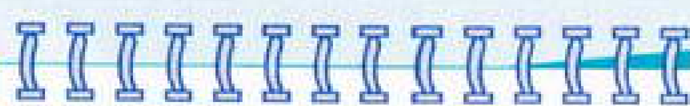


胧月

★做《星海2》前线时看到欧佩拉这个角色，如果是以前可能会想："这个姐姐真御。"现在心境跟几年前相比虽然没什么变化，不过游戏里的大部分"姐姐"都变成"妹妹"了。

★春节在家待得有些乐不思蜀，须得尽快调整过来。外甥和外甥女愈发显得可爱，尤其见识到了还没上小学的外甥那内涵的谈吐，不由佩服表姐管教有方。

★因为用不惯Vista，让小弟代工换回XP，可负面效果随之而来——系统提示音变为堀江由衣，桌面是泉此方大头壁纸，MP3播放器的皮肤则搞成了夏娜……如此等等。偶而遭人盘问："哟，改控萝莉啦？"颇郁闷。



软饼干

◆迷失上海滩

春节回家算是遭了罪了，遭遇上雪灾能毫发无伤地回到家中真是幸运无比。先是飞机晚点3小时，然后在暴风雪中的飞行过程中真是让人冷汗频出。提着大包小包从上海浦东机场出来后又冒着鹅毛大雪在天寒地冻的火车站露天广场站了大半夜，由于站内滞留的群众数量惊人，怕被人流挤伤便放弃了坐火车的念头。当来到高速路口时发现里面已经变成了滑雪场，高速公路已经全面封闭。无奈之下只好窝在上海某宾馆内。第二天晚上老爸老妈连夜开车走国道到上海把我接回了苏州。在无助和恐惧的时候只有亲人和朋友才是最可靠的，饼干算是深刻体会了一次。（— —）



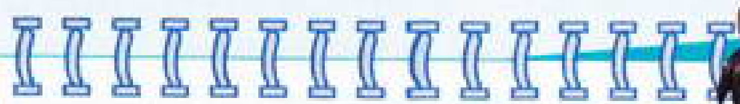
乌冬

◆过年回家的时候，那里的气温已经接近零度，所以每天都以自己的方式过冬——睡觉睡到自然醒，躲在暖炉旁打游戏，真的很逍遥。

◆在家的这段时间里，母亲每天都是嘘寒问暖，灌我喝稀奇古怪的中药，这才发现虽然自己已经长大了，但是在母亲心目中，自己仍然像小孩一样。

◆美版的《口袋妖怪 钻石》中，一直为抓不到刚比兽而烦恼，没辙之下就试了试GTS（本人第一次），结果没过多久就收到一只1级的刚比兽，真是谢谢那位好人了。

◆某个次世代计划正在酝酿中……



宇轩

▲春节上海暴雪，险些回不去，第一次坐"灰机"就遇上在登机前被告知延误的事情。机场一大堆人像炒股一般仰头盯着液晶大屏幕，时不时爆发出叹息声的情景，怎一"惨"字了得。

▲情人节，同寝室的地狱伞兵同学亲热地和女友聊了一个晚上，半夜上厕所时终于忍不住了，往他圆圆的肚子上狠狠踩了一脚……哎，什么时候我才能脱团啊。

▲过年回来终于配备整齐，可以放开地玩PS3了。《鬼泣4》和《魔界战记3》同时进行中……

▲《撞车》——建国以来我就没看过那么经典的电影。



米格

◆春节回家感言1：原来西安的凉皮早已就不是1元一碗，而是3元一碗，米格不禁感慨物价上涨之迅猛。

◆春节回家感言2：原来西安的冬天也能买到火龙果，只是价格比深圳翻了倍，看来时下全国各地乃至全球各地都没有买不到的特产了。

◆春节回家感言3：原来西安的雪还没有南方一些地方下得大，看来大雁今后不用迁徙了。

◆春节回家感言4：原来西安的旅游景点这么多，自己的家乡自己却从来都没有发现过。

◆春节回家感言5：原来西安的讲究这么多，带着女友春节回家见父母、举行订婚仪式，15天折腾下来比上班还要累！



马修

◆第一次没在家乡过春节，还好老妈也在深圳。

◆因为原本就没有回家的打算，结果大雪封路、被票贩子炒得超高的票价、拥挤不堪的车站……都与我无缘，运气不错，呵呵。

◆春节留在深圳的人非常多，因此倒也不觉得这个春节冷清，只是感觉有些不对劲，说不清哪里不对劲。

◆WI-FI的《大战争》就是好，经常会和不认识的人在随机的地图上对战。话说这种对战不仅比拼水平，更比拼心理素质。

◆春节晚上照例被鞭炮声震得不爽。我并不反对放鞭炮，但讨厌把鞭炮越做越响——又不是全民备战的时候，干嘛把声音做得这么考验大众耳朵对枪炮声的承受力？



羽纹

★虽然曾经多次说过自己不再关心中国男子足球，不过在大年三十的晚上我还是在春晚与国家队世界杯外围赛之间选择了后者。现在需要慢慢习惯的就是看国足不要过于期盼他取得胜利，只要球队能打出属于自己应有的水平，那么球迷是完全可以接受的。值得欣慰的是，国足在除夕之夜与伊拉克的鏖战中较好地完成了这一点。

★由于家乡的冬天几乎看不到雪，因此和弟妹一起选择了早上去爬山来观雪。虽然走到半路已经气喘吁吁，不过我仍然干劲十足。从中也可以很明显地看出一点：长时间坐办公室、极少参加户外活动的本人，"运动性"着实比以前下降不少……



雷伊

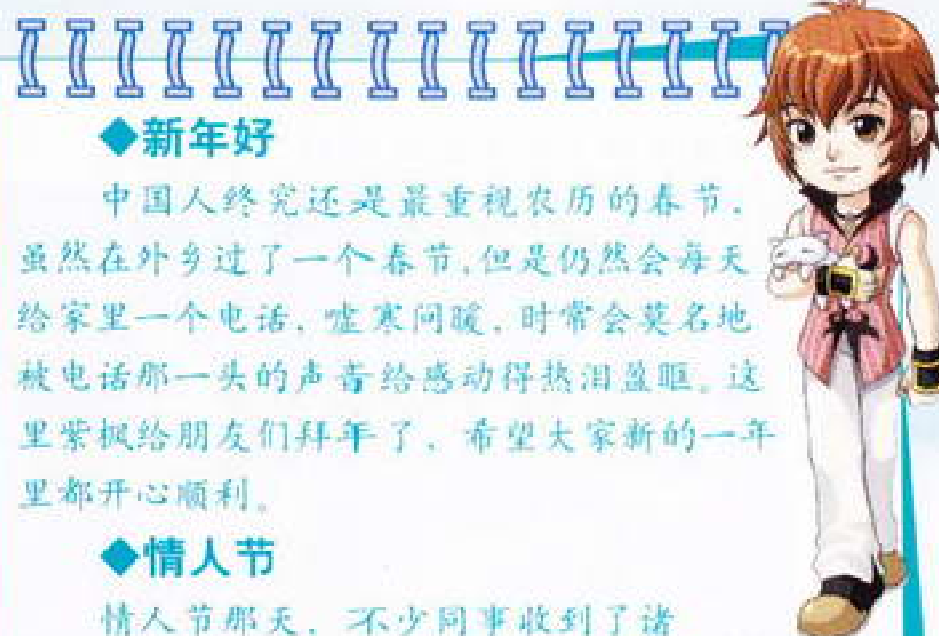
■《失落的奥德赛》的游戏时间已经超过90小时，但最后那个找齐全宝箱的20点成就依然没有获得。曾经因为这么20点成就花了10多个小时把游戏中的地图全部从头到尾又走了一遍，但还是没有找全……我不是成就FAN，但是就差这最后一点没有完美的感觉实在是让人很不甘心呐。郁闷了好几天后，终于下定决心放弃这20点，如果以后有游戏相关的新内容更新下载说不定会玩二周目。暂时决定把X360收起来了，希望在《无尽未知》出来之前还有其他让我启动X360的理由吧。



盲先知

○几位好友在今年都会分别奔赴异国他乡留学、工作，以后像春节几天那样聚在一起玩万智牌的机会可能就无限趋近于零了。世界为何如此之大呢？

○一直认为崔健是中国最伟大的音乐人，没有之一。他的歌虽然不一定朗朗上口，但是内容却都能发人深省。假期有一天独自一人走在布满积雪的路上，被北风吹得瑟瑟发抖时，却听到路边一家音像店正在放崔健的那首《一块红布》："那天是你用一块红布，蒙住我双眼也蒙住了天；你问我看见了什么，我说我看见了幸福。"无论他所唱的是爱情、人生还是社会，都能深深地打动人们的心。



紫枫

◆新年好

中国人终究还是最重视农历的春节，虽然在外乡过了一个春节，但是仍然会每天给家里一个电话，嘘寒问暖，时常会莫名地被电话那一头的声音给感动得热泪盈眶。这里紫枫给朋友们拜年了，希望大家新的一年里都开心顺利。

◆情人节

情人节那天，不少同事收到了诸如鲜花、巧克力等应景之物，自然也有不少人送出各样礼物。大多数人脸上一片喜气洋洋，气氛甚至强过发奖金……真是不胜感慨呵——即使那天我是跟另外5个男同事一起去喝粥……

掌机王自由谈

新的游戏能让我们有新的体验，而复刻的经典往往又能勾起玩家对游戏及玩游戏相关的种种回忆，本辑“掌机王自由谈”的第一篇，便是一位老玩家在玩了NDS复刻游戏《DQ IV》的汉化版后，对学生时代的往事回忆。第二篇则是作者讲述自己当初与GBA的故事，相信不少读者朋友也都有过类似的经历。最后，“掌机王自由谈”继续欢迎大家投稿。

痴痴怀旧 点点回忆
——走在《DQ IV》的心路历程上

文 杰斯汀

如果有一天
你发现自己很怀旧
其实就意味着你已经不再年轻
但我却不这样认为
怀旧的回忆很甜美
因为
回忆是真诚情感的点滴积蓄
回忆是漫长经历的瞬间爆发
回忆是生命中最美丽的过程



生活的节奏让我觉得有些透不过气来，工作的忙碌早已让游戏二字成为回忆，这就是所谓的成长必须经历的过程吧！在费尽千辛万苦寻找到人生目标之后才发现，原来目标就是所谓的生存和满足自己的欲望。真想问问自己是成熟还是沉沦？

游戏的经历是我永远都难以释怀的感觉，这种回忆也许会因为眼前的烦恼逐渐退去，但是一旦有一天被唤醒，那将是多么幸福的感觉。

如今我在一个封闭的环境工作，现在与游戏的接触越来越少，但是朋友似乎依然记得我们那个很有共鸣的经历，所以我也可以很及时地知道，《勇者斗恶龙IV》的NDS复刻版汉化了。

一 回忆之初

一千个观众眼中有一千个哈姆雷特，一千个玩家眼中有一千个《DQ IV》，一千个玩家心中有一千个关于《DQ IV》的离奇、辛酸、有趣、感人的故事，只是这些故事不为人所知，只是这些故事留在他们的心底，成为他们人生永远难忘的美好回忆。

我不再想对NDS版《DQ IV》发表什么自己的

见解，我只想把心底关于《DQ IV》的点滴回忆一吐为快，虽然这只是《DQ IV》民间传奇的一个普通版本，但是对于我和我的朋友来说，这就是快乐，就是感动，就是财富……

那是一个次世代大行其道的时代，那是SEGA的SS、DC与Sony的PS胜负已定的时代，然而我们却似乎第一次冷落了家中的SS，玩起了FC，玩起了一款新入手的游戏——《勇者斗恶龙IV》。

提起入手的经历过程，颇有些机缘巧合的味道。其实那时候我和朋友想邮购另一款游戏，当时商家给的报价非常之高，据说因为那是一盘正版卡带，玩了那么多FC还真没见过正版（汗），所以我们非常激动地期盼中国邮政能够提高办事效率。终于，我们等到了打开包裹的那一天，然而紧接着出现的是一股失望的情绪。卡带并不是我们期盼已久的《最终幻想》，而是《DQ IV》。心中的失望化作对商家的埋怨，但是那盘厚实的与众不同的卡带随即成为我们研究的焦点。很快我们就开始进入游戏，但是好像整个游戏中看不见一个汉字，哪怕是日文中的汉字！次世代的日文游戏都玩了不少，还真很少见到这样的。那时候我们几个朋友把日文游戏自己分类，带点汉字的称为半日文，像这样没有汉字的叫全日文！当然，也就丝毫不理解剧情之所云了，于是我们从菜单开始摸索上手。



“《DQ》系列”虽说如雷贯耳，可就是在步步高磁碟机上玩过1代和2代两作，并且极为痛苦的是靠密码记录，真的是太痛苦了，把一个个的日文字母依葫芦画瓢地抄下来，却因为分不清平假名和片假名，经常导致昼夜奋战的成果灰飞烟灭……我们因此放弃了这个“日本国民RPG”。但是这盘《DQ IV》记录不需要密码，直接搞定，振奋人心啊！卡带自重比我从前所接触的要大出50%还多，外壳结实，费尽力气才打开得以一窥其中奥妙。电池卡扣那叫一个先进，像是焊接上去的一般，根本无法将电池取下来，看来很是保险。

为了这个游戏，我们四下去寻找以前杂志的攻略，当时在我们看来，所谓好游戏都有一个共同的特点就是有攻略。也许当初找不到攻略就不会去玩，你想想，没有攻略的游戏能好玩么？（现在想起来觉得真是那什么……）当然，功夫不负有心人，终于被我们找到了。自此，这款游戏就跨入好游戏的行列了，哈哈！

我们的游戏从这里开始，凭借攻略我们了解到这是一个比较独特的游戏，分章节叙述剧情的RPG，犹如一个好剧本，把几个人物自己的故事呈现给玩家，最后由勇者和使命把他们的命运联系起来，在当时应该是很大的创新。但是就当我们要大肆娱乐的时候，麻烦来了，卡带无法记忆，总是丢失记录。

二 改装往事

经过多人诊断，发现是电池没电，我们想尽办法最终取下了电池（那叫一个紧啊），但是卡扣也因此损坏。眼看着到手的游戏没办法玩，真的很郁闷。朋友几个开始想办法，最终拿出一个改装方案。

材料有《DQ IV》卡带内部总成（一个功能部件的所有零件组装在一起即为总成，一般多用于发动机等机械制品的称呼，这里是引用）一个，学

习机英语词霸卡带外部总成一个，导线两根，垫片因为缺少故以若干橡皮块代替，还有新疆产雪莲牌五号电池两节。工具包括电烙铁一个，焊锡丝一截以及松香若干。我们的改装原理是利用英语词霸卡带外壳和其卡带记忆部分的供电设计，把《DQ IV》卡带放置于词霸外壳中，然后焊接导线，用雪莲电池为记忆系统供电。操作员：本人，未经过任何相关培训和技能考核鉴定，无相关许可证，无职业技能证书，基本属于三无人员。

过程嘛，略过，总之期间伴有火光和电流就是了。而结果呢，Mission Complete！想想这次没有经过培训却获得成功的原因，完全是因为对游戏的热爱和执着，加之一点小知识并且多亏上课没玩掌机吧……（再汗）

此次完工之后我们还进行了多项试验，包括卡带自由落体后电池接触情况和记录保持率，试验合格！

自此我才真正开始了《DQ IV》的征战历程。可是家里管得严，很难有机会长期奋战。不过后来遇到家里装修，一段时间电视机放到了我的房间，得此大好时机，我立即投入战斗，经常是通宵达旦、秉烛奋战。那时白天到了学校还得像朋友汇报战绩和进度，顺便研究一下攻略，并背记咒文中日对照表和重要武器装备……真的是很辛苦，当学生难啊，又要学习又要打游戏。

这样的情况没有持续多久，电视机就回归了，没有办法！后来朋友去外地的学校读书，我还经常给他们写信打电话汇报进度和情况。假期终于完成了通关，记得当时观众极多，一票人都在看，害得我打最终BOSS都紧张。结局真是不错，一拨人一拨人都送回去了，而且该转弯的地方都那么精确。对了，有件事我现在还耿耿于怀——这群人看就看吧，还把我家里能吃能喝的东西都翻出来给歼灭了，最后还是我打扫战场，真该收门票。

三 怀旧点滴

也许在你看来这只是平凡的琐事，可是这些往事却一直萦绕在我的心头，挥之不去。如今打开NDS，看着复刻的优秀引擎带来的美丽场景，那绚丽的色彩、清新的风格、舒心的画面、熟悉的旋律，让人陶醉；还有那使你眼前一亮的中文，那对话、那文字述说着被引导的人们的命运，走近他们所经历的、所感受的，把一个个故事铺开在我的眼前，引人入胜，回忆着，并感受着……



回忆当初得到卡带，接触《DQ IV》是怎样的一种机缘巧合，这样的概率比各位玩家在怪兽斗技场赌胜大眼怪的几率能高多少？记得那时发现存档不用记密码的兴奋比如今物质欲望的满足要快乐多少倍？想想以圣水秒杀史莱姆的爽快、在赌场上的鸿运当头，真是说不出的欣喜若狂、难以形容。

剧情可以了解，游戏再度体会，快乐的重现就是这样简单，但是没有当初的经历，没有回忆中的点滴，现在拿到这款游戏就怎么也体会不到那种心情了。

我怀旧，怀旧不是因为我不喜欢接受新的感知，不是因为我的心已经不再年轻，只是情感的积蓄和爆发，只是过去的回忆在这里升华。游戏带给我的是快乐，回忆中的游戏带给我更多的是感动，是难忘，是热泪。因为我对这个游戏付出的是爱。有爱，才有珍视；有爱，才有感动；有爱，才有共鸣；有爱，才能得到你想要的快乐。

在此，感谢NB& 天幻联合汉化组的成员，感谢他们的努力和付出的心血，让我能够再次走进《DQ IV》的美妙世界，走进往昔的快乐生活，倾听过去的感动回音。因为你们的爱，我说一声：汉化的朋友们，辛苦了！

后记

文章完成之日才从朋友那得知《FF IX》汉化版发布，看了那个帖子，觉得很感人。29个月的辛酸，29个月的付出，有汗水，有泪水……当我一口气看完汉化贴子后，最后一句话让我很受震撼——珍爱生命 远离汉化。这句话背后那难以想象的艰辛却以无偿的方式带给我们怎样的一笔财富！汉化因为有爱，他们热爱游戏，他们热爱生活。我对朋友说，看完这个帖子，我觉得像我这样不是《FF IX》超级铁杆的玩家没有资格去玩这样一款游戏，因为我怕我对不起他们！

爱与恨交织的世界
——送给奋斗在中学时代的掌机玩家们

文 珈泽零

如果说起年龄和学历，相信很多学哥学姐比我更有发言权，很多玩家的感触更多。笔者在这里只是以一个曾经中学时代掌机玩家的角度来记录下自己难忘的一段时光。

失之交臂

如果追究起自己什么时候开始对掌机感兴趣，那应该是小学的事情了。第一眼看到这个小小的GB（虽然当时的GB很不适合小孩子的手，但我的“小”是相对于家用机而言），我就对它“一见钟情”了。只是那时还小，还没有暴露出“80后的叛逆本质”，老老实实地屈服在父母严厉的管教之下，掌机情结才没有过早地显露出来。对于见到掌机说得最多的，无非是“我班XXX有一个跟这个一模一样的”而已。

然而纸是包不住火的。生来注定与掌机结缘的我终于在那个GBA横行的时代露出了自己极强的占有欲。相信很多朋友们和我一样，不止一次地向父母提出要买一台游戏机的想法；也相信很多朋友还是像我一样，被父母不止一次地回绝。眼睁睁地看着别人手里拿着掌机开心地玩着，自己却只能站在凳子上在“茫茫人海“中看着被无数脑袋挡住的屏幕发呆。那个时候我就坚定了我的想法——一定要让我妈妈给我买一台！（还是没出息……）

经不住软磨硬泡的妈妈最后答应了，不过交换的条件是要我考上一所重点高中。然而命运却和我开了一个天大的玩笑，一向自信的我在成绩下来的那天近乎绝望，1.5分的差距让我和我的GBA失之交臂。

每次想起这个事情的时候，我总是安慰自己，也许当时一个天使从天而降，接到了次世代掌机将在三年之后发售的消息。可是我的1.5分……我就这样带着些许的遗憾，从初中升到了高中。

曲线购机路线

在高中里成长的经历相信许多人记忆犹新。那个时候，一群十五六岁的孩子们在一起。一齐喊着自己班级的口号。一份争强好胜的心倔强而又脆弱，足球比赛输了我们会偷偷地躲在厕所里流泪，篮球赛赢了我们又会凑钱到街边的小烧烤摊举杯庆祝。记住他们吧——当几年或者几十年之后我们回想他们或是给自己刚上高中的孩子讲起的时候，会觉得那是一方快乐的天地，回味无穷。

高中是尖锐想法突出的一段时间，自己的想法已经不完全受人控制了。所以也就有了“饿着肚子也要买GBA”的想法。

绝食的斗争是痛苦而漫长的，对于一个还处在长身体时期的孩子来说，每天中午趴在桌子上过早地午睡只是为了省下每天十元的午饭钱，实在是一件很痛苦的事情。在这里笔者还要提醒各位学弟学妹们一句，无论是为省钱还是为减肥，这种绝食的方法都是很不可取的，身体在成长的时候要是营养没有跟上的话，可就影响到一生了。



继续我们的话题，我每天下午都是眼冒金星，上课会用各种“真·睡眠无双”的招式“坐睡”，而在每周最期待的体育课上我也无法在女生面前展示自己，这种斗争进行了一个礼拜之后我当然是受不了了。

进食的欲望战胜了心智，说到这里不得不提到我们可爱的小编，我抱着试试看的心理投了几篇拙作，竟然欣喜地发现发表了，当捧着自己赚的钱买来GBA的时候，那种感觉真是说不出来的美。（马修：所以才鼓励大家大胆投稿。）虽然……受了JS的骗，买了一台翻新的机器，但也总好过一无所有，对于当时忙碌于学习生活中的我，拥有一台小小的GBA已经是莫大的欢喜了。那种身处在近似乎“死寂”的学校里能找到这样一份打杀快感的感觉至今难忘。

当然，在高中不专于学业的后果就是成绩的不稳定。现在看来，在游戏带给我们欢笑的时候，我们更不应该丢掉自己的学业。英语学好了可以玩美版游戏，日语学好了可以直接玩日版游戏，总之是不用等待漫长的汉化过程。笔者也为自己过于贪玩而深深地自责过，这个让我又爱又恨着的游戏真正考验我们的，是我们对待生活的一颗心。

爱恨交织的世界

高中毕业之后，我考上了一所自己满意的学校，立志以后要当一名出色的体育节目解说员。在参加专业考试的路上，奔赴两地的火车上，这台小小的GBA陪着我度过了原本漫长乏味的旅程。这应该是钟爱游戏的我们最高兴的事情吧。中学的六年鄙人虽然成绩起伏不定，但一直稳定的是一颗热爱着游戏的心。

现在我已经是一名大三的学生了，有的时候我和朋友们讲起我和GBA的故事，他们很难理解为什么我会对掌机游戏这么执著。但是没有什么，因为还有你懂，还有我懂。我们一直被纠缠在这个爱与恨交织的世界里，永远不会分开。



文章到这里就结束了，笔者不得不再罗嗦几句：我的目的是为了分享经历而不是分享经验，所有的朋友们永远不要忘记了学习。中学是人生中最宝贵的阶段之一，这个时期怎么发展，往往会影响人的一生。努力学习，考上一所理想的大学之后，我们再玩都不迟。即使没有钱买昂贵的主机，我们可以打工赚钱。总之，游戏好玩放不下，但青春更不能因为玩乐而荒废掉。



几何战争 银河

◆Sierra◆STG

NDS

几何？数学？可能不少人刚看到游戏的名字时都和我一样有这种想法吧，如果因为自己数学不好就不去尝试它，那你将会失去这样一款优秀的躲避+射击游戏。没错，是射击，颇有当年的《是男人就撑过30秒》之风范，不过于加入了射击，让玩家在见缝插针似的躲避中更能感受到“一扫群雄”的爽快，绝对刺激体验。

先说画面，自己的机体是简单的倒A型，还有跟随左右的8架辅机给予选择，敌人都是几何里的各种图，游戏越坚持到后面，敌人的种类和数量越来越多，但伴随而来的问题是游戏会有点卡，不过不影响玩游戏。音乐和音效很有动感，很符合一款激烈的射击游戏的风格，不过对于像我这样时常偷偷躲在被窝里玩的人，总是开着声音显然是不太实际的……



接着说系统，游戏的容量是512Mb，因为模式和关卡数比较多，外加其他的隐藏要素，所以做成512Mb应该够充实。本作虽然支持Wi-Fi网络，不过不能联网作战，只能将自己的最高分上传到服务器上和全世界的各大高手比一比，难免让人觉得遗憾而不尽兴。由于共同作战只能通过玩家间的本地联机，因此这款游戏挺适合大家参加聚会的时候一起挑战。而和Wii版联机的设定，大大增加了游戏的可玩性。

因为我时常在床上，公车上，甚至是卫生间玩，每次玩时总觉得时间不够用，个人觉得，《几何战争》是一款非常能消磨时间的游戏。带到学校给同学们玩过，评价也不错，玩的就是刺激，挑战极限嘛。最后说一下，本人坚持的最长时间是40分钟，一节课的时间。

评论人：N.P.C.小组 贝诺亚　评分：8

啪嗒嘭

■SCEI■MUG

PSP

也许同为SCE的作品，《啪嗒嘭》有着同《乐克乐克》一样梦幻般的卡通画面，剪影画风的人物造型让人觉得这样一个个眼睛一样的小生物有着独特的可爱之处。而且游戏中各个角色都有自己的特色动作，甚至被攻击被打飞时都为带着一份可爱。

游戏在颜色上的使用特别鲜明，地图中主要的场景利用黑色来刻画，与独特的剪影画风配合得很完美。而利用富有特色的颜色搭配的各个背景则让场景更加风格化，比如在沙漠中火焰的红色，求雨时仿佛被海洋包围一般的蓝色。



游戏的电子乐很有节奏感，配合四个按键所代表的鼓点节奏，会给人一种很“土著”的感觉。地图的战斗中，小战士们随着玩家按下鼓点节奏的呐喊，则给游戏增添了不少的可爱要素。

接着不免俗地评系统，操作简单并不意味着系统简单。三个类型的军队通过升级演变出的不同兵种、通过战斗来获得材料、然后在村子中召唤新的战士、玩家在战斗前根据不同种类兵种组成部队、为自己的士兵搭配强力武器来提高能力……这些设定大大都提高了游戏的战略性和难度，而系统也因为这些花样百出的设定而丰富。

在这样一个大作横行的年代，这样的创意游戏其实更容易让人耳目一新，爱不释手。作为一款休闲游戏，我们可以随时拿出《啪嗒嘭》玩两下，我们可以把它当作一种释放，而不必紧张地去计较如何挑战，如何收尾。我们要的是一款拿起它就会带给我们享受、带给我们快乐的游戏。《啪嗒嘭》做到了。

评论人：逍遥の鹏鹏　评分：8

狩猎季节外传⑤ 沙漠的歌声

绘 licut













作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

最近，日本方面很多NDS游戏都出现了原因不明的延期现象，原本预定于2月下旬与玩家们见面的《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》、《伊苏》第一第二作等游戏均延期到了3月份。不过这并不代表2月份下旬就没有值得一玩的游戏，比如《异度传说》小组加盟任天堂后推出的首款原创作品《灵光守护者》的受关注程度就非常高。3月4日应该是一个令PSP玩家难忘的日子，欧美超人气大作《战神》将首度降临PSP平台，超炫的画面和良好的打击感定会让人不忍释手。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏之外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS



2008年2月28日			
灵光守护者 ソーマブリンガー	Nintendo	A·RPG	4800日元
赤川次郎悬疑作品 夜想曲 书本招来的杀人事件 赤川次郎ミステリー 夜想曲 本に招かれた杀人	MMV	AVG	3800日元
超剧场版Keroro军曹3 天空大冒险 超剧场版ケロロ军曹3 天空大冒险であります！	NBGI	ACT	4800日元
带着DS去旅行 京都 DSもって旅にでよ 京都	JTB西日本	ETC	3800日元
DS电击文库ADV 永生之酒 DS电击文库ADV バッカーノ！	Media Works	AVG	3800日元
中村亨监修 印度式计算锻炼DS 中村亨监修 インド式计算ドリルDS	Gungho Online Entertainment	ETC	3800日元
2008年3月6日			
英检王 2级篇 英检王 2级编	学研Index	ETC	3800日元
益智拼图DS 在DS上进行世界遗产之旅 ジグソーパズルDS DSで巡る世界遗产の旅	Hudson	ETC	2800日元
哆啦A梦 野比太与绿巨人传DS ドラえもん のび太と绿の巨人传 DS	SEGA	ACT	4800日元
花、太阳、雨 永不终结的乐园 花と太阳と雨と 终わらない乐园	MMV	AVG	4800日元
2008年3月11日			
最终幻想·水晶编年史 命运指轮 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	A·RPG	29.99美元
纳米漂移2 Nanostray 2	Majesco Games	STG	29.99美元
2008年3月13日			
美文字锻炼DS DS美文字トレーニング	Nintendo	ETC	3800日元
江户文化历史检定DS 江户文化历史检定DS	MMV	ETC	3800日元
影之传说2 影之传说 THE LEGEND OF KAGE 2	Taito	ACT	3800日元
小狗的房间 仔犬の部屋	MTO	SLG	4800日元
使命召唤4 现代战争 コール オブ デューティ4 モダン·ウォーフェア	Activision	FPS	4800日元
魂斗罗 双魂 魂斗罗 Dual Spirits	Konami	ACT	4980日元
SIMPLE DS系列 Vol.33 填词游戏&汉字解谜 SIMPLE DSシリーズ Vol.33 THE クロスワード&汉字パズル	D3 Publisher	PUZ	2800日元

SIMPLE DS系列 Vol.34 牙医 SIMPLE DS シリーズ Vol.34 THE 齿医者	D3 Publisher	SLG	2800日元
对决之恋 恋爱少女是胜利女神 DUEL LOVE 恋する乙女は胜利の女神	NBGI	AVG	5500日元
2008年3月19日			
课长 岛耕作DS 杰出男性的恋爱与成功史 课长 岛耕作DS デキる男のラブ&サクセス	Konami	AVG	3800日元
模拟城市DS2 古代到未来的城市 シムシティDS2 古代から未来へ续くまち	EA	SLG	4800日元
动物园大亨2 ズータイクーン2	THQ Japan	SLG	4800日元
时光裂缝 寻找被夺走的过去 TIME HOLLOW 夺われた过去を求めて	Konami	AVG	4980日元
超热血高校国夫君 躲避球部 超热血高校くにおくん ドッジボール部	Arc System Works	ACT	4800日元
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	RPG	4800日元
番外王魂 バンガイオー魂 BANGAI-O SPIRITS	ESP	ACT	4800日元
2008年3月20日			
口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	Pokemon	A·RPG	4800日元
伊苏DS イースDS	Interchannel	A·RPG	4800日元
伊苏II DS イースII DS	Interchannel	A·RPG	4800日元
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活剧	Banpresto	ACT	4800日元
结界师 黑芒楼袭来 结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT	4800日元
七色糖果DS 从接触开始的初恋物语 なないろ ドロップスDS タッチではじまる初恋物语	Media Works	AVG	4800日元
忍者龙剑传 龙剑 NINJA GAIDEN Dragon Sword	Tecmo	ACT	4800日元
爆走卡车传说 BLACK 爆走デコトラ传说 Black	Spike	RAC	4800日元
小EVA ぷちえゔぁ	NBGI	AVG	4800日元
十字架与吸血鬼 七夕的阳海学园小姐 ロザリオとバンパイア 七夕のミス阳海学园	Capcom	AVG	4800日元

PlayStation Portable

2008年2月28日			
我的造型师 MyStylist	SCEJ	ETC	6980日元
2008年3月4日			
战神 奥林匹斯之链 God of War: Chains of Olympus	SCEA	ACT	39.99美元
2008年3月11日			
荒野兵器 交叉火力 Wild ARMs XF	SCEA	S·RPG	39.99美元
2008年3月19日			
无限回廊 无限回廊	SCEJ	ACT	3980日元
海腹川背 携带版 海腹川背 Portable	MMV	ACT	4800日元
重生传说 テイルズ オブ リバース	NBGI	RPG	4800日元
2008年3月25日			
危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	A·RPG	39.99美元
2008年3月27日			
怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	ACT	4800日元
反叛的鲁鲁修 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	NBGI	AVG	4800日元

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年1月22日～2008年2月20日

即使是新年伊始，NDS游戏的更新速度也一点都没有放慢的意思。《超级大战争》的素质相当不错而且支持无线联机对战，如果有朋友一起玩的话会更加热闹一些。而对于动漫粉丝来说，《虫师 天降里》、《火影忍者 影分身绘卷》和《北斗神拳 传承者之路》无疑是三道大餐了。《北斗神拳》的操作方式很有意思，推荐大家尝试一下。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2032	日	心跳回忆 女生版 第二季	2048Mb	2003	美	宠物医生	128Mb
2031	日	少女的恋爱革命 恋爱报告DS	512Mb	2002	美	雷顿教授与不可思议的小镇	512Mb
2030	日	北斗神拳 传承者之路	1024Mb	2001	日	阴山式汉字默书汉检对策	512Mb
2029	日	火影忍者 影分身绘卷	512Mb	2000	美	小狗乐园	256Mb
2028	日	虫师 天降里	512Mb	1999	美	我的宠物旅馆	256Mb
2027	日	赛马手册 马之助2	256Mb	1998	欧	阴山教授的数字训练	256Mb
2026	日	梅泽由香里的简单围棋	256Mb	1997	欧	马里奥与索尼克北京奥运会	1024Mb
2025	日	每天快乐 绫小路木见的快乐记事本	128Mb	1996	法	迪士尼的朋友们	512Mb
2024	美	邪神领域	512Mb	1995	美	我的马儿与我	256Mb
2023	美	新西兰物语 革命	128Mb	1994	美	动物园大亨2 DS	128Mb
2022	日	简单系列Vol.32 僵尸危机	256Mb	1993	美	奇幻精灵事件簿	512Mb
2021	欧	七巧板	64Mb	1992	美	刺客信条 阿泰尔编年史	512Mb
2020	欧	贝滋 超级宝贝	256Mb	1991	日	黛西日记 L的序章 螺旋陷阱	512Mb
2019	欧	火影忍者 忍道	512Mb	1990	德	我的兽医实习	512Mb
2018	欧	最终幻想XII 亡灵之翼	1024Mb	1989	欧	我爱马儿	128Mb
2017	韩	口袋妖怪 钻石	512Mb	1988	日	触摸与头脑DS	512Mb
2016	日	双手锻炼 理论的右手和感性的左手	128Mb	1987	日	SuperLite2500 女子高中生逃脱 谜题学园	128Mb
2015	日	明星厨房 大师食谱集	512Mb	1986	日	Super Lite 2500 惊险碰撞球	128Mb
2014	韩	口袋妖怪 珍珠	512Mb	1985	日	1500 DS Spirits Vol.7 国际象棋	64Mb
2013	欧	贝滋 超级宝贝	256Mb	1984	美	触摸炸弹人大陆2	256Mb
2012	欧	鬼马狂想屋 假想入侵者	512Mb	1983	欧	博客来外文馆	256Mb
2011	欧	料理妈妈2	512Mb	1982	日	简单系列Vol.31 超弹丸 自制战车	128Mb
2010	欧	迈阿密之夜 单身贵族	256Mb	1981	日	放课后少年	512Mb
2009	欧	与海怪同行 史前探险	64Mb	1980	美	非常脑力锻炼	128Mb
2008	欧	美食总动员 美食狂潮	256Mb	1979	日	模拟人生2 生存游戏	512Mb
2007	欧	数字填图	64Mb	1978	韩	美国职业摔跤联盟2008	512Mb
2006	欧	风火轮赛车	256Mb	1977	欧	料理鼠王	256Mb
2005	欧	北极传说	64Mb	1976	韩	使命召唤4 现代战争	512Mb
2004	日	走遍全球DS 中国香港	1024Mb	1975	欧	世界扑克锦标赛2008	256Mb

PSP近期原本以为会比较出彩的《代码之魂》素质并不是很高，而《基连的野望》又过于核心向，导致笔者整个春节期间只能以《FF IX》来消磨时间。不过不用着急，当读者们拿到本辑杂志的时候，《无双大蛇》应该已经发售了吧，这又是一款极度耗时的游戏，不知道会不会有良好的表现呢。

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
星球大战 致命联盟	欧	855MB	云斯顿赛车07	欧	699MB
星战佣兵	港	1070MB	在线象棋国度	美	94MB
鸭嘴兽	美	72MB	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	日	1026MB
音乐爆破	日	287MB	代码之魂 伊迪亚的传承	日	335MB
尤歌朵拉同盟	日	385MB	回游历险记	美	146MB
太平洋风暴 战舰大和拂晓出击 携带版	日	94MB	战锤 阿特路玛之战	美	229MB
音乐方块 2	日	1100MB	战国加农	日	162MB
樱花大战1&2	日	1160MB	炸弹人乐园 携带版	美	294MB
永恒传说	日	839MB	角斗士俱乐部 携带版	美	20MB
勇者物语	日	180MB	最终幻想I 重制版	欧	126MB
鱼之眼 携带版	美	184MB	最终幻想II 重制版	欧	186MB

中文游戏区

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
PSP	实况足球 2008 无处不在	EPT	PSP	英雄传说 6 空之轨迹 SC	CG 汉化组
PSP	寂静岭 起源	iND	PSP	战鼓啪打碰	官方中文版
NDS	来自深渊	APEX 汉化组	NDS	Super Lite 2500 深红房间	Hoho 汉化组
PSP	我的造型师	官方中文版	NDS	The 战车	APEX 汉化组

软件更新区

众人期待的PSP 3.90 M33固件终于在春节期间发布，这份大礼可够重的。PSP上JAVA模拟器PSPKVM据传要和PSPME合并，喜欢JAVA游戏的玩家不妨期待一下。多功能软件iR Shell也推出V3.9版，不过只是修复了一些不大的错误。NDS方面，No$GBA又出新版增强了3D模拟效果。MD模拟器jEnesisDS也有大的进步，运行速度有所提升。

PSP 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPKVM	Java 模拟器	V0.0.9	争上游	自制游戏	VTest
PSPAtari	雅达利模拟器	V1.1.2	Modo	音乐播放器	V20080130
iR Shell	综合管理	V3.9	3.90M33-2	系统固件	–
xReader	电子书软件	V1.0.2.0 RC9	Fatmspatch	记忆棒读取速度补丁	–
WiFi Controller	无线手柄	V0.4.4	TimeMachine	系统固件	–
LightMP3	音乐播放器	V2.0.0 alpha			

NDS 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
No$GBA	模拟器	V2.6a	DS2Win Fusion	远程操控	V0.81a
DesMuMe	模拟器	V0.7.3 mods 1	Pocket Physics	物理模拟	V0.4
DSOrganize	多功能	V3.2 Final	Licks Media Player	音乐播放	V2 alpha
Animanatee	动画制作	V1.3	R4cce	金手指管理	V0.72
jEnesisDS	MD 模拟器	V0.6	NDSHeader	NDS 信息查看工具	V2.0
ScummVMDS	老式电脑模拟器	V0.11.0a			

影音更新区

春节期间没有机会去影院，所以错过了星爷的《长江7号》，幸亏这个遗憾可以在PSP上弥补了。至于周董的《大灌篮》么，在内涵方面是稍微欠缺了一些，个人认为完全无法与《不能说的秘密》相比。新番中《再见！绝望老师》是比较有意思的一部动画，推荐宅男宅女们看一下。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
超级杯奶爸	480MP4	南家三姐妹第二季（3~5）	480MP4
星球大战前传 I 魅影危机	720MP4	俗·再见！绝望老师（3~4）	480MP4
耳朵大有福	480MP4	万恶俱乐部	480MP4
启示	720MP4	初雪之恋	480MP4
苹果核战记	720MP4	高地人复仇之旅	480MP4
谍影重重 2 最强伯恩	480MP4	失踪的宝贝	480MP4
集结号	480MP4	皮克斯动画短片合集	720MP4
你是主人我是仆（3~5）	480MP4	长江七号	480MP4
真实之泪（3~5）	480MP4	大灌篮	480MP4



本下载列表包含2008年1月22日~2008年2月20日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

精彩内容导视



游戏展望台

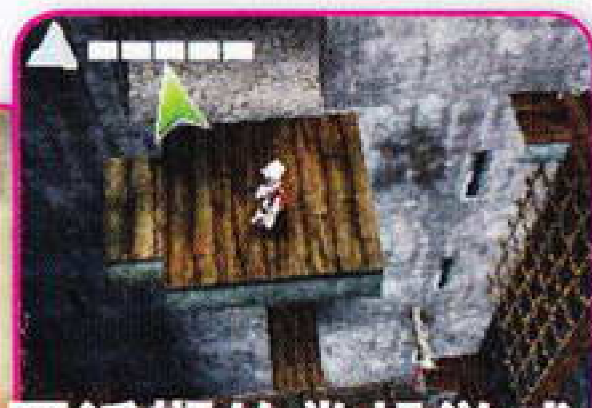




收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

随着时间的推移，距离PSP平台上的两款ACT大作《战神 奥林匹斯之链》以及《怪物猎人 携带版2nd G》的发售越来越近了，本次游戏展望台为大家带来了这两部作品的最新预告影像，让我们提前去领略下游戏的魅力！

新作特搜队

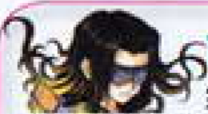


全面网罗近期的掌机游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《放课后少年》这款风格清新、内容逗趣的游戏，除此之外还有由家用机平台转战掌机平台的“《刺客信条》系列”最新作《刺客信条 阿尔泰编年史》。让我们去看看这些游戏都有哪些吸引人的地方吧！

火热试玩区

近来，两款备受关注的SLG《超级大战争 毁灭日》和《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》终于与大家见面，这两部作品在保留系列高素质的前提下都有一定程度的进化。本辑的火热试玩区为您收录了该游戏的试玩影像。



盲先知：作为一个内容丰富而且趣味十足的SLG系列，《超级大战争》一直受到很多玩家的喜爱，本次的新作与以往相比有了很大的改变，不仅整个世界观变得黑暗，游戏的节奏、系统也发生了很大的变化。下面就请大家跟随我去看看这些新要素吧！



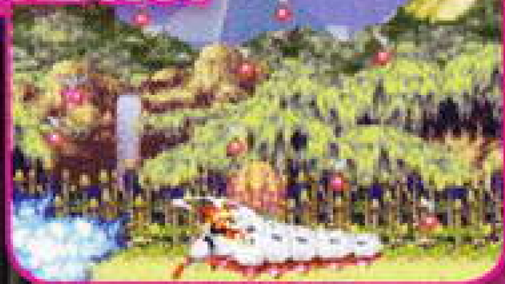
乌冬：以动画《机动战士高达》的宇宙世纪以及各种高达为题材，并完整重现初代高达的武装兵器与世界观，这就是著名的战略模拟游戏“《基连的野望》系列”。新作继承了系列的高自由度，玩家要在群雄割据的情况下用自己的双手来开拓属于自己的宇宙世纪。





超级玩家

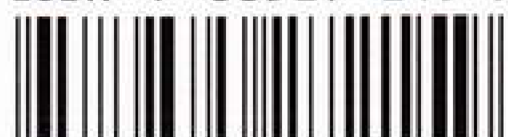




《超级火枪英雄》
小刀、无伤挑战全BOSS(上)

超级玩家栏目又与大家见面了，这次我们为大家奉上的是由动作游戏达人玩家呆呆演示的“《超级火枪英雄》小刀、无伤挑战全BOSS视频”，鉴于时间原因，此次只放出影像的上半部分。

呆呆：不知道各位玩家是否还记得GBA末期推出的动作游戏大作《超级火枪英雄》？那么本人两年前在《掌机王SP》上发表的《超级火枪英雄》最高难度无伤演示还有人记得不？光阴似箭，时隔两年后为大家带来本作的极限“乱刀流”影像演示，希望您能喜欢。



ISBN 7-88527-215-9
9 787885 272159